平成2年6月16日第3種郵便物認可

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE

1991 MARCH 3月号 SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE

ビープ! メガドライブ

480 YEN

1991年3月1日発行
(毎月1回1日発行)
第7巻3号通巻75号

特集 僕の私のバレンタイン デー メガドラ版

アイドル、ソフトメーカーなど、計22人のバレンタイン語録
原寸大メガドラチョコ制作レポートもあるでよ!

別冊付録
BEEP! メガドライブJr.
第5号 | 春はやっぱりRPGだね!
シャイニング&ザ・ダクネス
一挙16P紹介
Blue Almanac
アークス・オデッセイ
ソーサルキングダム

熱血メガドライブ宣言
東芝EMI

ディックトレーシー/バトルゴルファー唯/ジョーモンタナ フットボール/斬～夜叉円舞曲～
魔物ハンター妖子 第7の警鐘/バハムート戦記/ふしぎの海のナディア/レッスルボール
ヴァリスIII/ワードナの森 SPECIAL/ヴェリテックス/スーパーバレーボール
ラングリッサー/究極タイガー/アリシア ドラグーン

特別企画 メガドラ界の真実を暴く! メガドライブ噂の真相

ここは遙かなる幻想の大陸バハムート。
現在、"闇の時代"を迎えている。
正義が、邪心が入り乱れた、まあ混沌の時代だと思ってもらいたい。
だから、この大陸を制覇するのも、あながち夢ではないのだ。
そこの若者よ、バハムート大陸で己が力を試してみないか…。

6,800円　3月発売

バハムート戦記™

戦いの歴史は

三国志列伝 乱世の英雄たち

価格未定　4月発売

SEGA

Advanced 大戦略

―ドイツ電撃作戦―

8,700円　5月発売

ここは第2次世界大戦のヨーロッパ最前線。
最強の兵力を誇るドイツ機甲部隊が、
いましもポーランド進行を開始したところだ。
戦車、戦闘機、歩兵部隊と、思うがままに指揮して、
我が軍を勝利に導いてもらいたい。
もちろん、君を幹部候補生として、採用したい。
歴史に名を残す指令官になるのも、
戦略能力次第だ。
どうだね、
この作戦に参加してみないか…。

終わらない。

ここは風雲急を告げる乱世の中国大陸。
天下を我が物とせんと、豪傑たちが兵を集め
勢力拡大の機会をねらっている。
そこで今日は、天下に名を轟かせる
チャンスにかける若き武将を探しにきたところだ。
騎馬を操り、武功をたてれば大将にだってとりたててしんぜよう。
さあさあ、誰か、我こそはと名乗りをあげる者はいないか。
この戦いは、面白いぞ…。

MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ

株式会社 セガ・エンタープライゼス
お問い合わせは　東京都大田区羽田1-2-12 〒144
電話 03(3742)7068 本社お客様サービスセンター

※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。
※表示価格は、すべて消費税抜きの標準小売価格です。

MD

いま、歴史の扉が

シャイニング&

3月発売

僕らが目指しているゲームとは、まるでテーマパークでも
冒険しているような、驚きに満ちた世界を、ユーザーの
立場に立って創造していくことなんです。」（内藤）

高橋　宏之
ドラゴンクエストIV のアシスタント・プロデューサーとして活躍。
ブロック崩しからドラクエまで、熱狂的なゲームフリークとして今日にいたる。
現在、㈱クライマックス代表取締役。

「このゲームはダンジョン、戦闘システム、シナリオ、どれをとっても、きっと今までのRPGと違う体験で、満足してもらえると思います。」（高橋）

開かれる……。

&ザ・ダクネス

8,700円

内藤　寛
中学の頃からゲームに熱中し、独学によりプログラムをマスター。
弱冠15歳でプロデビューをはたす。ドラゴンクエストIII、IVのチーフ・プログラマーを経て、
㈱クライマックス設立に参画。現在同社専務取締役。

MEGA DRIVE

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

そして、

Game Creative Staff
WOLF TEAM 〒169 東京都新宿区西早稲田2-14-1 TOHMA西早稲田ビルB1

斬【ZAN】夜叉円舞曲

3月22日発売

4メガ+S-RAM内蔵(バッテリーバックアップ付)

斬〜夜叉円舞曲〜(MDソフト) ¥8,500(税抜き)

■夜叉・中間・魔空の3陣営が、呪術と法術を駆使し、覇を競う戦国RPGシミュレーション。

■戦国絵巻さながらの絵図面上で、武将たちの熾烈な戦いが繰り広げられる。

Game Creative Staff

WOLF TEAM 〒169 東京都新宿区西早稲田2-14-1 TOHMA西早稲田ビルB1

斬シリーズ、満を持して参戦。

GAME GEAR

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが
SEGA GAME GEAR専用のソフトウェアとして、
自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

斬 GEAR
PUSH START BUTTON
©1990 WOLF TEAM

斬【ZAN】GEAR

好評発売中!!

斬GEAR(ゲームギア・ソフト) ¥3,800(税抜き)

■関ヶ原の合戦を全国規模で再現した戦国SLG。
■ビジュアライズされた画面で、東へ西へ、
ダイナミックな行軍が可能。
■高い操作性で、外交、野戦、徴兵、築城も自由自在。

ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

GAME ARTS

麻雀ゲーム

ぎゅわんぶらあ自己中心派

片山まさゆきの

麻雀道場

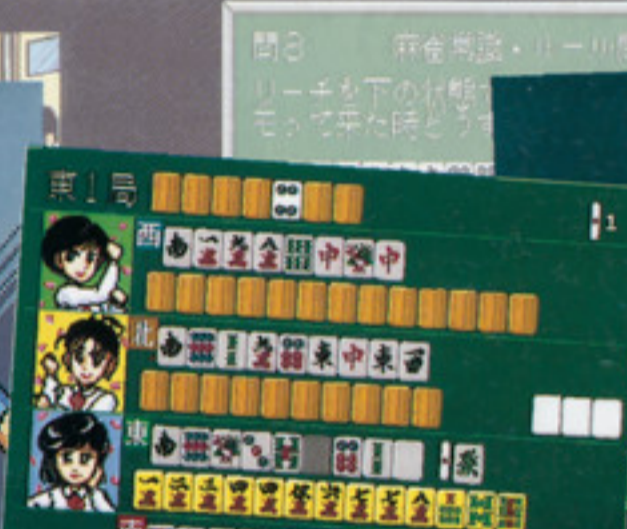
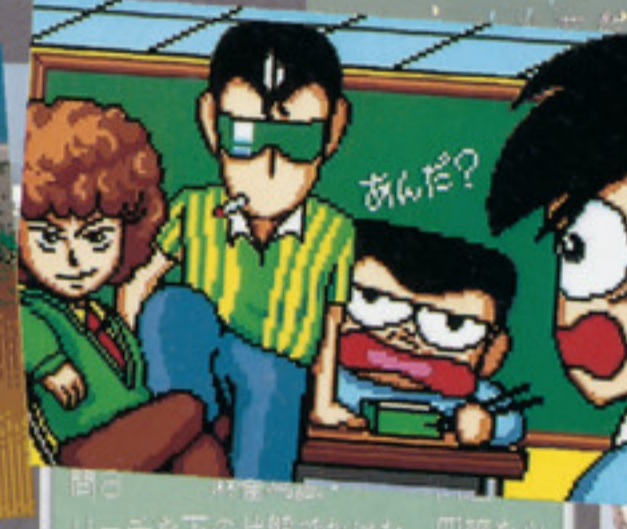
MDだけのキャラクタが8人登場 21人のメンツが君を待つ!!

4MROM　標準価格6,800円(税別)

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

MEGA DRIVE

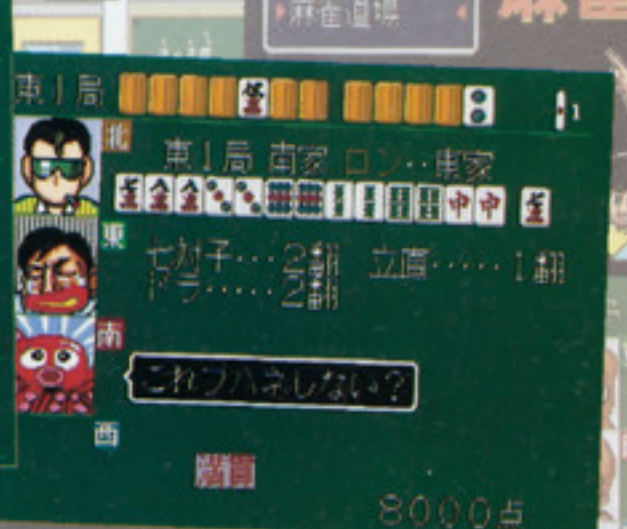
1 学園ドラマ麻雀『クラス対抗戦』

ゲームアーツのオリジナルストーリー，数々のビジュアルシーンで構成される学園ドラマ。四暗高校に転校してきた豊臣君を待ち受ける数々のライバル達。

文句があるなら麻雀で勝負だ―!

2 麻雀上達のテキスト『麻雀道場』

250問にも及ぶ数々の難問奇問が待ちうける!
6人の教師がやさしく解説。

3 好きなキャラクタと対戦できる『フリー対戦』

麻雀上達の基本は，なんといっても打ち筋をみること。オープンモードで打ち筋を研究してみよう。

GAME ARTS 株式会社ゲームアーツ　〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F　TEL 03-3984-1136

壮大さを誇る 8メガビット!!
リアルタイム・
ウォー・シミュレーション

サイは、なげられた

兵士「・・・右前方、船団発見！・・・

1991
2月発売予定
定価 8,800円
（消費税別）1人用. 8メガ

MEGA DRIVE

好評発売中!!

©KONAMI 1990 © Micronet 1990

JUNCTION

Licensed by KONAMI

定価 6,000円
（消費税別）1人用. 4メガ

アクションパズルゲーム

MEGA DRIVE NEW LINE UP

遂にメガドライブに
登場!!

RAIDEN™

開発中!!

Licensed by
SEIBU KAIHATSU, INC., ©1990

MEGA DRIVE
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスが
SEGA MEGA DRIVE専用のソフトウエアとして、自社
の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです
めざせワールドチャンピオン!
SUPER
スーパーバレーボール
Volley ball™
好評発売中
定価5,800円
あの「スーパーバレーボール」が、ついにメガドライブに登場!
選手も一新して、さらにパワーアップしたぞ。BGMも充実して面白さ倍増。
ビデオシステム株式会社
本社 〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL075-723-0358㈹ FAX075-723-0368
東京営業所 〒108 東京都港区芝5-11-2 橋本ビル2F TEL03-3452-5677 FAX03-3452-5520

MEGA DRIVE

好評発売中

話題独占!!

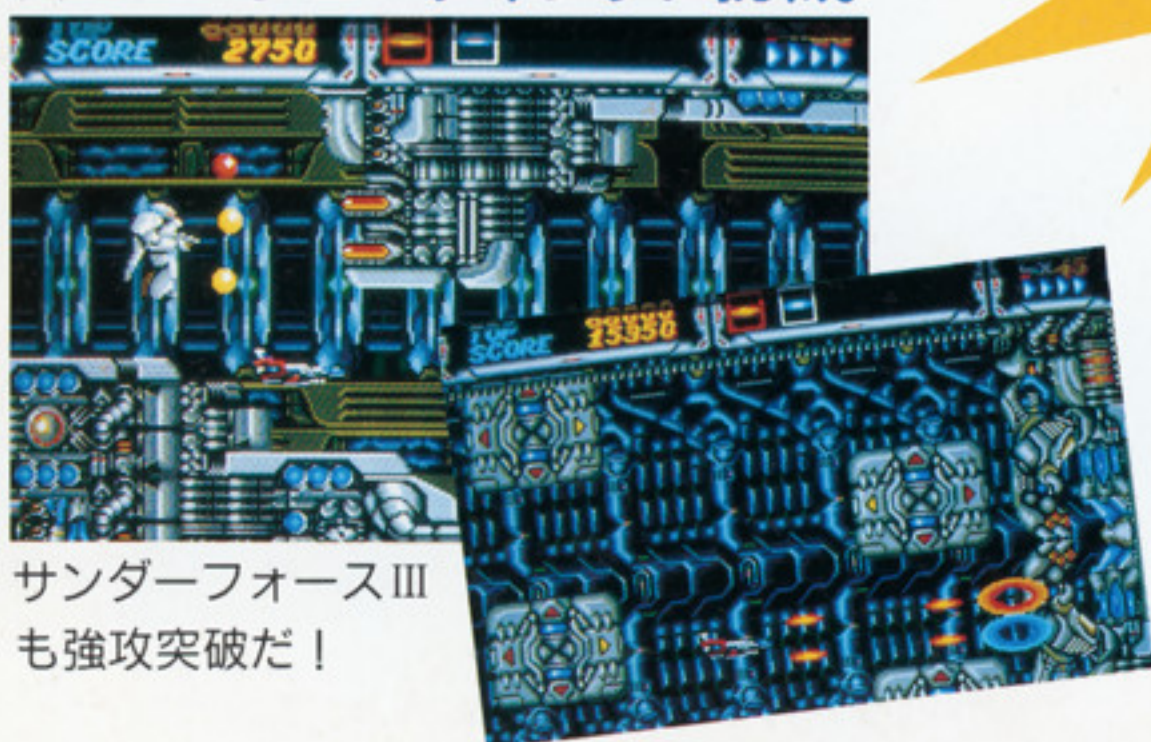
シューター達の熱き歓声が聞こえる。

スローがさえる。連射が凄い。最強を手にした時、未体験ゾーンへ……。

メガブラスターに待望のブラックバージョン登場!

BLASTER
START
SLOW
OFF ON
A B C
ACE

¥2,480円(税別)

スーパーシューティングに挑戦。

サンダーフォースIII
も強攻突破だ!

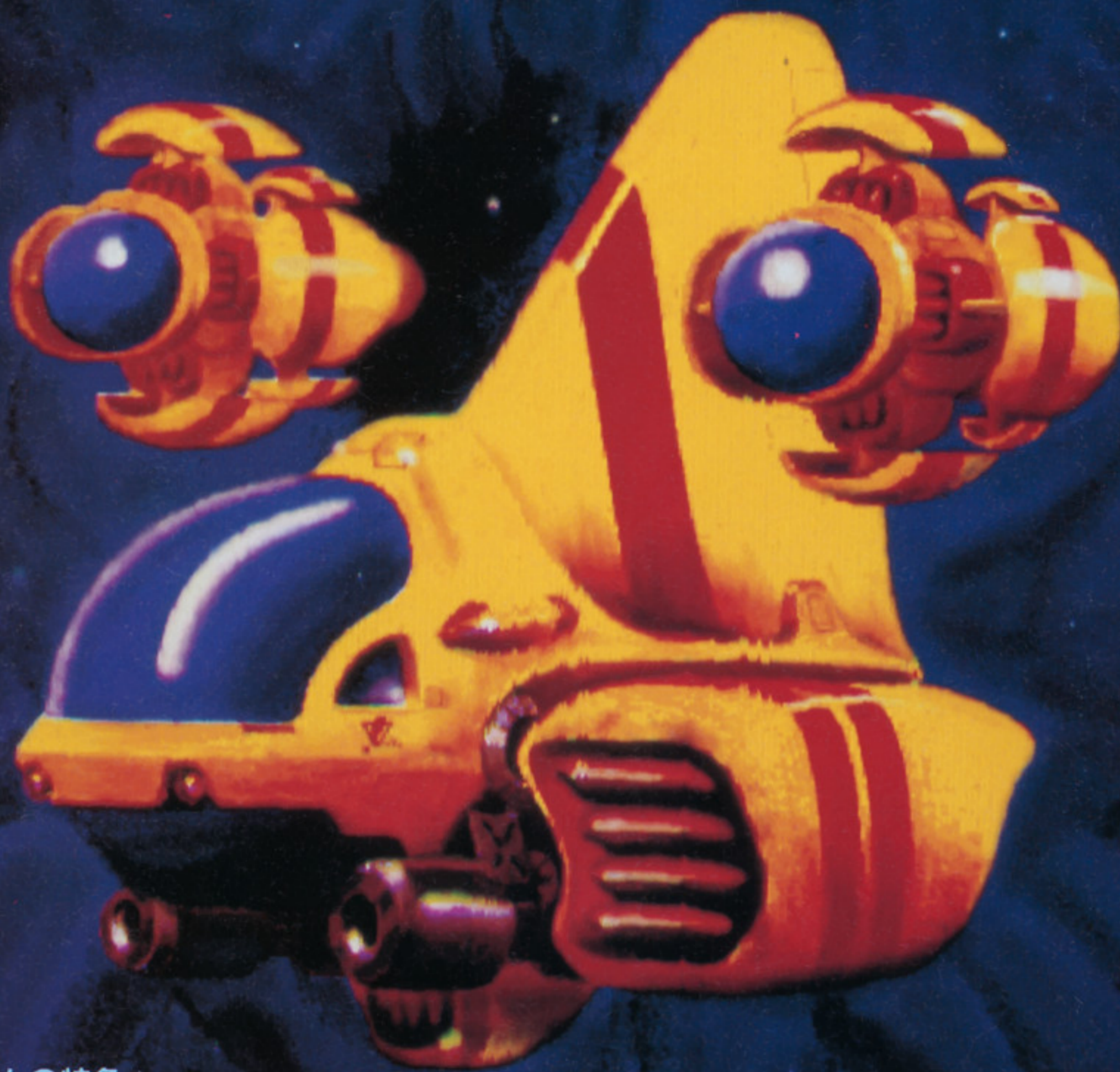
メガブラスター
BLASTER

販売　株式会社タケル
東京都台東区台東3-8-12　第8江波戸ビル3F
TEL (03) 3839-1013
企画　エース電子株式会社

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスの同意のもとに㈱タケルが、SEGA MEGA DRIVE 専用のハードウェアーとして、製造・販売するものです。

ゼロウィング
ZERO WING™

今春 全国一斉発売予定
価格：未定

捕まえろ！投げろ！破壊しろ！

★ゲームの特色★

アーケードで人気の横スクロールシューティングゲームを完全移植。
敵を捕えてバリアにしたり、投げつけて攻撃もできる斬新なアイデアを採用。
東亜プランシューティングゲームの異色作！

MEGA DRIVE

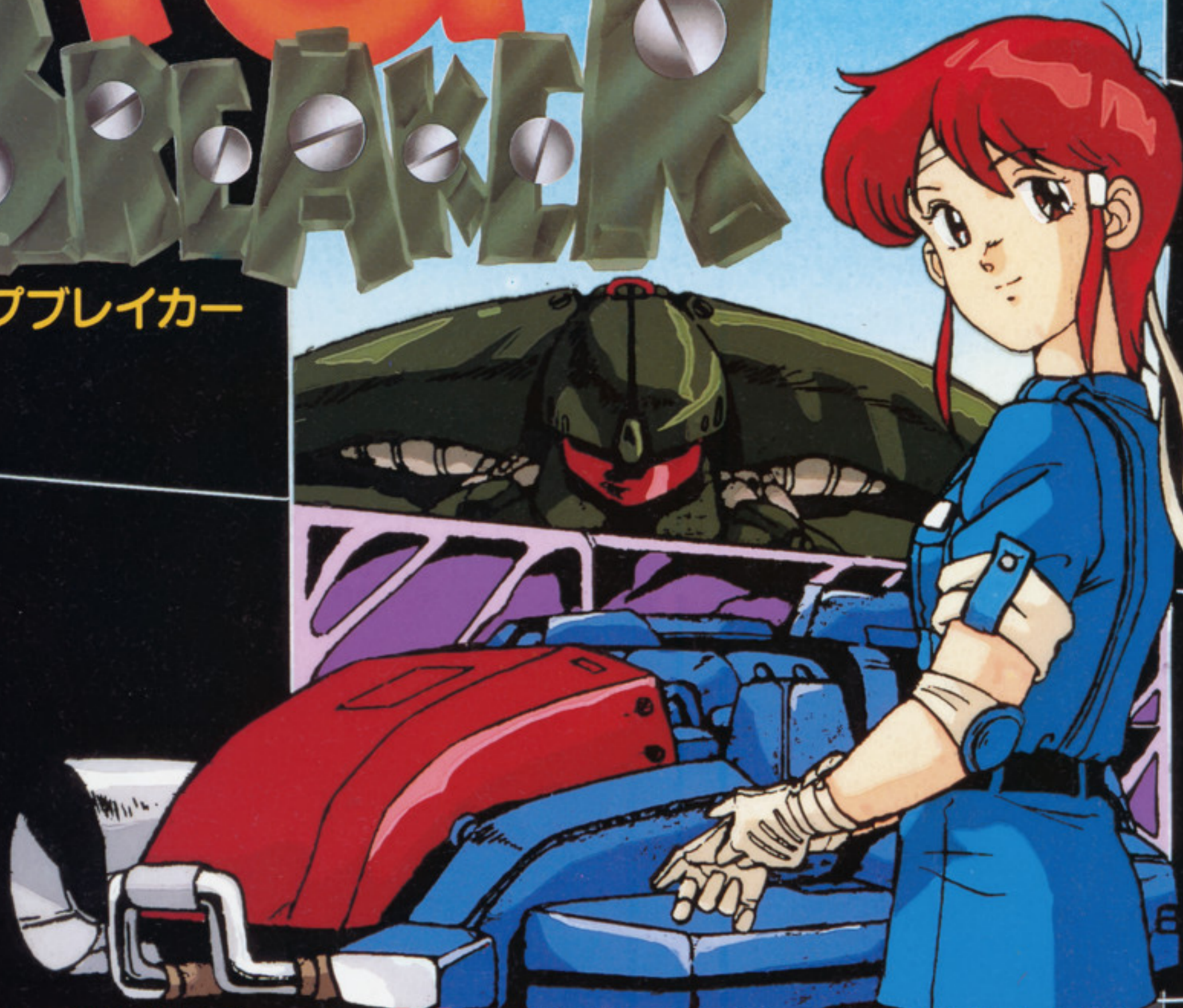
TOAPLAN Co.,Ltd.
株式会社東亜プラン 〒167 東京都杉並区清水1-8-4
TEL.03(5397)0511㈹ FAX.03(5397)4755

POP BREAKER

ポップブレイカー

GAME GEAR

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスが
SEGA GAME GEAR専用のソフトウェアとして、
自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

INTER MISSION

主人公は私、竹下由紀17才!
ある日「FSWAT」が開発したフローティングタンク、ダイアナに一目ボレ。
その時から「FSWAT」入隊を夢見ている普通の女子高生なの。

SELECT DAIANA

LEFT CENTER RIGHT

好みに合わせて自キャラをセレクト!
私は右利きだから、右に砲塔のついてるやつのが使いやすそうね。これによって攻撃方法や難易度も変わってくるのよ。

「FSWAT・特殊部隊」選抜試験に挑め!

西暦1990年、世紀末真只中の5月、異変は始まりました。
突然、各地の方言が強くなって会話がまるで成り立たなくなってしまったの。
事態を重く見た政府は、緊急会議を開いたのだけれど、その間にも各県同士の抗争が相次いで、もう日本が内乱状態に陥っていくのは時間の問題でした。
技術者が原因究明に努めたところ、何者かの手によって日本各地にDAA(方言増幅装置)が設置されていることがわかったの。さっそく、そのDAAの破壊を試みたのだけれど、従来の兵器ではまったく歯が立たなかった。そんな時、福岡県では女の子だけで構成された特殊部隊「FSWAT」を結成。もう現時点では「FSWAT」にすべてを託すしか術はなかったのね。「FSWAT」が開発したGCA(重力制御装置)を使用したフローティングタンク、あこがれの「ダイアナ」に乗るために、私、竹下由紀は今熾烈な「FSWAT」の選抜試験に挑みます!

カラー液晶のカラフルな画面構成!
ゲーム画面はとってもカラフルなの。様々なトラップが待ち受ける全50面のステージをあなたはクリアすることが出きるかな?!

2月23日発売

3,800円(税別)

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●音楽スタッフ
●プログラマー(アセンブラが使える人)

最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル
0593-53-3611

マイクロキャビン
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

ラングリッサー

MEGA DRIVE

この剣を制す者
世界を制す。

ファンタジーシミュレーションゲーム
〈ラングリッサー〉

20の連続したシナリオで綴る壮大な叙事詩

リアルなアニメーション戦闘シーン「指揮官ルール」採用により、操作の簡略化と奥深い作戦を実現－レベルアップ・クラスチェンジシステム 魔法攻撃などのRPG要素 中立軍などの敵軍ではないNPCも登場し、戦局を左右する――――4メガROMバックアップメモリー搭載

4月26日発売！ ¥7,300(税別)

キャラクターデザイン／うるし原智志氏

Young メサイヤ MASYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社

〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL 03-3486-6314(代表)
お問い合わせはソフトウェアプロダクト部 (直通)03-3486-6588(受付時間)平日9時～18時

★Real Fighting

リアルファイティング

FILEno37

名称：バズーカ
種別：長距離兵器
全長：850mm
重量：2350g
素材：特殊FRPスチール合金

備考：野性動物捕獲用のネット噴出機をバスターメーカーが改造したバズーカ砲。砲弾に炸裂弾ロケットを２発装備。威力大。

ANOTHER 3TYPE YOU CAN SELECT.

FILEno31

名称：マシンガン
種別：中距離兵器
全長：765mm
重量：1100g
素材：カーボンFRP

備考：10mmキャップ火薬弾12発装弾の連射銃。米軍採用の実銃を、日本のモデルガンメーカーが、忠実に縮小コピー。信頼性は高い。

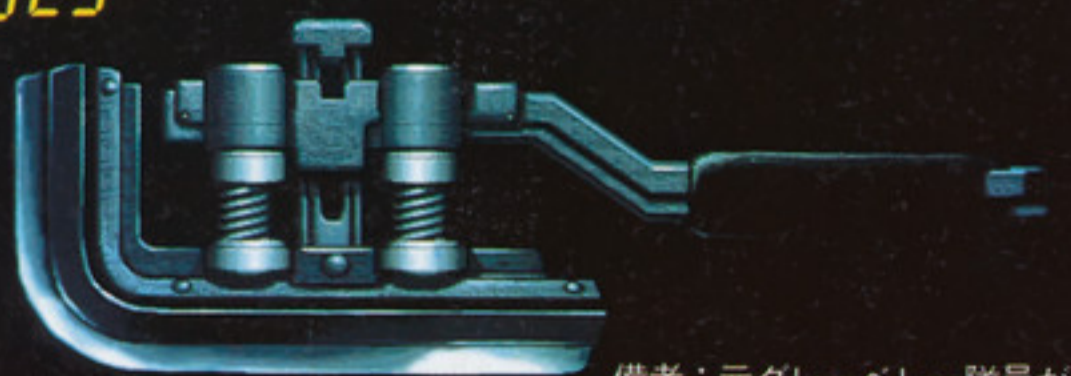
ANOTHER 3TYPE YOU CAN SELECT.

FILEno26

名称：ハンドガン
種別：近距離兵器
全長：250mm
重量：350g
素材：スチール（本体）

備考：口径10mmの初歩的なガン。10mmキャップ火薬弾を８発装弾可能。低価格で、手ごろな近距離戦闘用の兵器としてポピュラー。

ANOTHER 4TYPE YOU CAN SELECT.

FILEno23

名称：アックス　全長：450mm
種別：格闘兵器　重量：1500g
素材：440ステンレス（刀身）

備考：元グレーベレー隊員が、格闘用にデザイン。刀身に硬度10の特殊ステンレス採用。切れ味は鋭い。銃刀法適用範囲にて要注意。

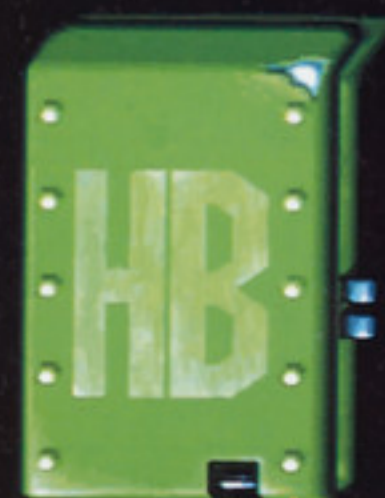
ANOTHER 5TYPE YOU CAN SELECT.

FILEno46

名称：スモーク
種別：オプション
全長：250mm
重量：330g
素材：特殊軽量グラスファイバー

備考：標的に達すると煙幕を噴射するロケットを３発装弾。ドーム型競技場で使用すると、観客のひんしゅくをかってしまうのが難。

ANOTHER 2TYPE YOU CAN SELECT.

FILEno44

名称：シールド
種別：防御用補助武器
全長：580mm
重量：980g
素材：メタルコート特殊硬化FRP

備考：戦闘時の損傷から、高価なユニットを守るためにバスターメーカーが発売。発売と同時に大ヒットとなった防御シールド。

ANOTHER 1TYPE YOU CAN SELECT.

YOUNG MASYA メサイヤ
日本コンピュータシステム株式会社

〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3486-6311（代表）
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部（直通）03-3486-6588（受付時間）9時～18時

Simulation World
シミュレーションワールド

FILE no 17

名称：オフェンス
種別：コンピュータ
全長：123㎜×93㎜
重量：34g
素材：スーパーLSI

備考：全てのマシンの標準企画として、ゲームメーカーのＧＥＳＥが開発した、２Ｍｂｉｔの容量のヘッドバスター用ソフト。

ANOTHER 3TYPE YOU CAN SELECT.

FILE no 40

名称：ミサイルポット
種別：補助武器
全長：350㎜
重量：950g
素材：カーボン・ケブラーFRP

備考：散弾ロケット砲弾を４発装備。国連軍採用の対戦車砲を改造した特殊兵器。輸入品のため価格は高いが、威力は強大。

ANOTHER 4TYPE YOU CAN SELECT.

FILE no 15

名称：ターレットアイ
種別：センサー
全長：150㎜
重量：550g
素材：特殊ラバー加工（窒素ガス入り）

備考：日本のカメラメーカーが開発。望遠66㎜、標準45㎜、広角50㎜のレンズは、ｆ１・２の高解像度。倍率～×30倍の万能センサー。

ANOTHER 4TYPE YOU CAN SELECT.

FILE no 3

名称：ヘビー
種別：ボディ
全長：520㎜
重量：1850g
素材：特殊アルミ合金

備考：ドイツ製、ボディ用特殊アーマー。少々重いのが難点。３重ハニカム構造で、流れ弾ごときではビクともしない頑強さを誇る。

ANOTHER 4TYPE YOU CAN SELECT.

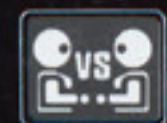
FILE no 6

名称：キャタピラ
種別：ムーバー
全長：1350㎜
重量：6800g
素材：鋼鉄、特殊硬化ラバー

備考：軍払い下げ品を、コーチビルダーが改造、製品化した駆動システム。荒地、ブッシュ、川など走破可能範囲広し。安定性も高い。

ANOTHER 4TYPE YOU CAN SELECT.

HEAD BUSTER

ヘッドバスター

対戦ゲーム
●１人でも遊べます

GAME GEAR

3月15日発売予定!

●価格3,600円（税別）

RENO
Renovation Game

期♡待

MDユーザーの皆さんへ、スペシャルプレゼント！
アクションステージの1面はMD版だけのオリジナル！

驚異の映像と音楽。即日完売！
衝撃のデビューを飾った話題の
アクションゲームの超人気作、ヴァリスⅢ。
MDヴァージョン8M(メガ)で優子が登場します。
ヴァリエーション豊かな特殊攻撃。
臨場感あふれるアクションシーンが思う存分堪能できます。

3月下旬発売！

©TELENET JAPAN 1991

ヴァリスⅢ

「新作発表ゲームフェア」のお知らせ

日本テレネットでは、3月発売予定の新作を一堂に集めたゲームフェアを開催します。ゲーム・プレイはもちろん、テレネット作品に出演している声優陣による楽しいショーや制作スタッフとのディスカッションなど、おもしろイベントを企画。盛りだくさんの内容を用意しています。ゲームが大好きな人、どんどんおいで!! 官製ハガキに・・・①郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号 ②「ゲームフェア招待状希望」と書いて送って下さい。素敵な招待状をあげちゃいます。

開催日：3月31日(日)・4月1日(月)・4月2日(火)
開催場所：新宿駅 MY(マイ) CITY(シティー)（おいしいオマケ付きだよ～）
当日はどなたでも入場できますが、招待状をご持参いただいた方にはテレネット特製の粗品をプレゼントします。

♡して♡も♡い♡い♡よ！

男子禁制の聖白河学園で起こった誘拐事件。
情報を集めるためには、カギを握る13人の美少女達に麻雀で勝たなければならない。
彼女達はナカナカ手ごわい。可愛いからって油断はできないぞ。
26種類の秘技を駆使して戦え。すべては雀師探偵の腕にかかっているのだ！

榊　弥生　YAYOI SAKAKI(15)
テニス部所属、乙女座
性格：ちょっぴりハニカミ屋
趣味：ネコの小物集め
好きな色：水色

天城　真理子　MARIKO AMAGI(18)
新体操部、蠍座
性格：しっかり者、けっこうお茶目
趣味：読書（おもにマンガ）
好きな食べ物：海老のてんぷら

勝呂　小織　SAORI SUGURO(17)
水泳部所属、かに座
性格：明朗活発
好きな食べ物：ティラミス
好きな色：インディゴブルー

3月下旬発売！

雀偵物語

招待状ご希望の方は左記の要領でお申込み下さい。
応募〆切日：2月28日(木) 必着
お申込みは
〒162 東京都新宿区馬場下町61　RK早稲田ビル5F
株式会社 日本テレネット 宣伝企画部まで

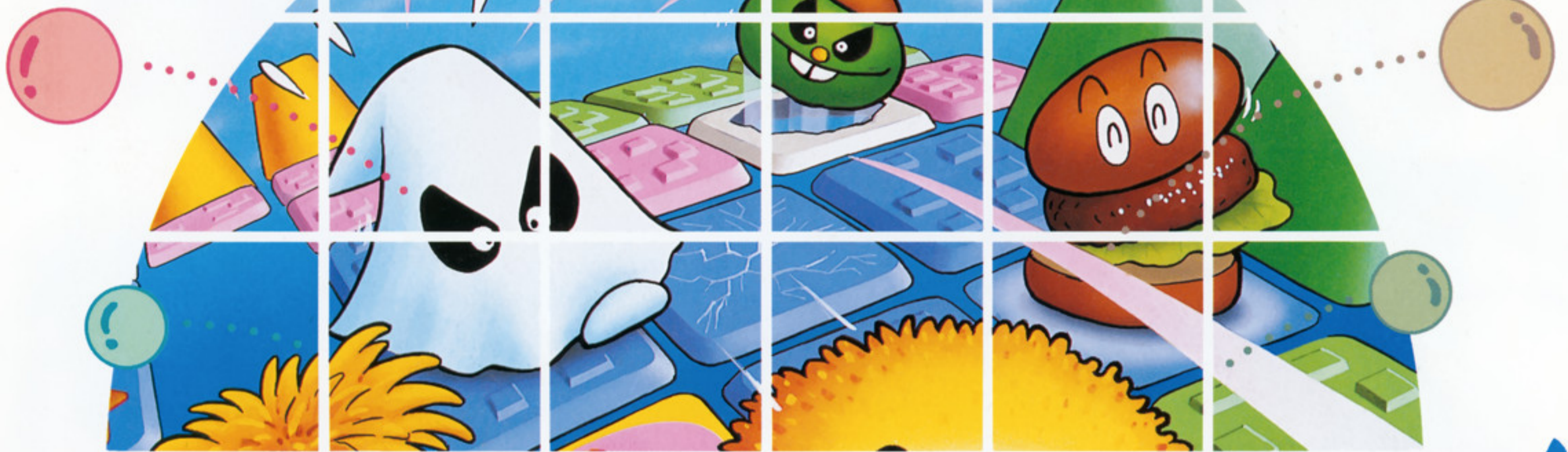
MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスが
SEGA MEGA DRIVE専用の
ソフトウエアとして、自社の登録商標
SEGA の使用を許諾したものです。

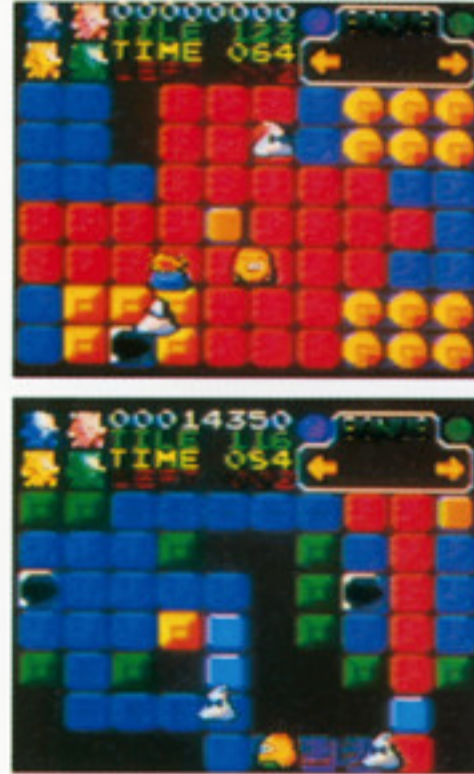
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-3268-1159

GAME GEAR

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスが
SEGA GAME GEAR専用のソフトウェアとして、
自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

平和な国を突然襲って来た悪の一族。
大地は青く汚染され人々はその国を捨て新しい地への移住を余儀なくされた。
しかし一人の勇気ある若者が立ち上がった。99個の大陸をもとの平和なピンクの大地に戻すために…

おしゃれなアクション・ゲームを発売します。

ビクターのゲームギアソフト第1弾!

SQWEEK
スクウィーク

フランス生まれの可愛いキャラクターにだまされるな!
アイテムいっぱい仕掛け満載ワクワクドキドキの全99面制限時間内に君は各面をクリアー出来るか。

- 次々と登場するモンスターは全部で7種類
- 変化に富んだ7種の武器
- 手に入れるとお徳な10個のボーナスアイテム
- マップ上に隠された幾つかの謎

この春いよいよ発売!
価格未定

INFOGRAMES

発売元:ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

Contents

カバーイラスト・伊川英雄 カバーデザイン・渡辺 縁(アートサプライ)

アメリカ「ウインターCES」レポート セガは話題性の多いハード機器を中心に出展

マルチビジョンスクリーンに囲まれたCESのセガブース。

ブースの中のセガショップ。ずらりとソフトが並んでいる。

セガショップにはソフトだけではなく、Tシャツもある。

サードパーティーの参加が目立つ

今年に入って1月10日、11日、12日の3日間、アメリカのラスベガスで「ウインターCES」が開催された。CESとはコンシューマ・エレクトロニクス・ショーの略。CESは1年に2回開催されるが、夏はシカゴで冬はラスベガス。アメリカ中のディーラーは、家庭用電気製品を仕入れるためにこのCESに集まるという。このCESには、パソコンのハードからオーディオ、ビデオ、電話などまで幅広い製品を展示しており、そのうち、ゲームメーカーもブースの一角を占めている。今回のCESでは任天堂、セガ、NEC、アタリ、SNKなどからかなり大きなブースが出ていた。

ゲームギアから、CD-ROM、IBMコンパチマシンの「TERA(仮称)」など話題のハードが豊富なセガのブースでは、昨年、携帯用ゲームマシンとして日本で発売されたゲームギアが強くアピールされていた。また、メガドライブのアメリカ版の新作ジェネシスおよびマスターシステムIIの紹介も大々的に行われていた。

一方、続々と増えているサードパーティーのコーナーも開設されており、見ごたえがあるものとなっていた。同ブース内にはIBM PCに移植されているゲームが展示されていたことも注目される。

サードパーティーでは、ナムコ、タイトーをはじめとして、Razar-Soft、KANEKO、TENGEN、エレクトロニック・アーツ、NUVISION、SEISMIC(アスミック)、RENOVATION (NCS)、テクノソフト、マイクロネット、DREAMWORKS、トレコ、ACTIVION、SEGA'RIATION、ACCOLADE、KYUGO、MENTRIX・SOFTWERの18社がCESに参加していた。

ゲームギアはセガのブースの入口近くにデモンストレーションコーナーを設けて、みんなが遊べるようになっていた。一方、メガドライブの米国版ジェネシスではいくつかの新作ソフトが披露されていた。日本ではまだ発表されていない「ソニック・ザ・ヘッジホック」と「ジョー・モンタナ・フットボール」などマニアにとって一度はプレイしてみたいものばかりである。

セガブース内にポツンと展示されたうわさのマスターシステムII。

ジェネシスに接続できるステレオスピーカー。

セガのブース内に貼られたヘッジ・フォックのポスター。

まだ未開発中のソニック・ザ・ヘッチフォックの画面。

米国の雑誌で紹介されているジェネシスのソフト。

CES会場内で配布されるパンフレットはイラストが見につくね。

CESに出展されていた主な作品

「Pat Riley's Basketball」、「knock outBoxing」、「スパイダーマン」、「ABRAMS BATTLE TANK」、「FATAL LABYRINTH（死の迷宮ジェネシス）」、「ファンタジア」、「パックマン」、「KLAX」、「R. B. I 3ベースボール」、「PAPERBOY」、「ピットファイター」、「ROAD RASH」、「JAMES POND」、「KING BOUNTY」、「DARK CATLE」、「PGA TOUR GOLF」、「BLOK OUT」、「MIGHT&MAGICII」、「SWORD OF SODAN」、「BATTLE SQUADRON」、「ZANY GOLF」、「BUDOKAN」、「ワードナの森」など。

アメリカのゲーム情報誌「PLAYERS」からの記事、ここからもゲームギアの人気度がわかる。

ゲームギアの紹介記事。ゲームギアではコラムス、スーパーモナコGPなども紹介されている。

米国は複雑なゲームは好まない

ほかの作品もアクション、スポーツ、RPG、シミュレーション、シューティングなど、各ジャンルごとにゲームを紹介しているため、自分の趣味に合ったジャンルを充分に楽しむことができる。

ブース内の奥にあるサードパーティーのコーナーではテンゲンの「Hard Drivin'」に人気が集まっていた。

セガのブース以外では、任天堂がかなり大規模なスーパーファミコンの展開をしていた。また、アタリが「リンクスII」を99ドル（1万2000〜5000円ぐらい）とかなり低価格で発表をしていた。

ゲーム周辺機器も数多く出展されていた。なかでもメガドライブおよびジェネシスに装着すると、プレイしたい10種類のゲームがボタン操作で切り替えられる装置やファミコンから椅子に座ってコントロールする体感シートが出展されていた。

今回のCESを見る限りでは、アメリカと日本のゲームソフトの違いは、例えば日本で大ヒットをとばしたドラクエがアメリカでは失敗したという事実のように複雑なゲームを好まないということだ。

アメリカのゲーム雑誌では、日本の攻略中心の雑誌に比べ、情報量はそれほど多くない。ただし、中には日本では得られない情報も例えば「シャイニング＆ダグネス」の紹介記事が掲載されている。しかし、「ファンタシスターIV」「ドラゴンスレイヤー」「スーパーモナコGP」「ファゴットン　ワールドデラックス」がなんとCD-ROMのコーナーで紹介されているなどちょっと信じられない記事も掲載されている。最近話題のIBMコンパチマシン「TERA（仮称）」やメガモデムの記事も掲載されていた。

雑誌の内容においても日本の影響を受けているのではないかと思われるところがみえる。たとえば、ゲームに点数を付けて評価している面などはBEメガを参考にしているのではないか!?

ゲームブース以外でもパソコンコーナーは、IBM互換機やシャープ製の100インチの高品位画像大型テレビなどが注目を浴びていた。

夏に開催される次回のCESにはどんなものが出展されるのか楽しみだ。

いろいろなゲームソフトのパンフレットはゲーム内容もわかる。

セガ・オブ・アメリカのスーザンレイリーさん。

スパイダーマンもBEEP!メガドライブを見ているぞ。

データイーストがインテルとDVI技術でゲームを開発

データイーストはインテルジャパンと技術協力して「インタラクティブ　ビデオゲーム」(CD-ROMを用いた動画によるビデオゲーム) を開発した。

インタラクティブ　ビデオゲームは映画のように迫力あるリアルな画像で対話型ゲームを楽しめるほか、映像自体が立体的に表現されている。グラフィック開発コストも低減できるため低価格で、信頼性でもレーザーディスクを使ったソフトよりも高くなる。

今回開発されたビデオゲーム「サンダーストーム」はアニメーション動画像を採用していて、ヘリコプターからのシューティングを楽しむゲームである。なお、このゲームは昨年10月に幕張メッセで開催された「マルチメディア国際会議'90」や11月にアメリカで開催された「コムデックス」のインテルのブースに展示されていた。そのデモンストレーションはかなり好評であったという。

データイーストはビデオゲームにおいてはDVI技術を使ったハードウェア、CD-ROMドライバの開発はすでに始めており、近く完成する予定だという。さらに、DVI技術を使った開発ツールもすでに開発されているため、近々第1作目も発表が期待される。また、このゲームは海外市場でも話題を呼ぶのではないかとみられている。

データイーストとインテルジャパンは昨年夏から、「サンダーストーム」のプロジェクトを進め、すでに商品化第1作目の制作にも着手している。また、一方で商品化に伴うソフトの不正コピー防止対策も行っていくという。

このCD-ROM／DVI技術はビデオゲームに限らずあらゆる映像メディアに応用が期待されている。例えば、ビデオゲームマシンとカラオケマシンを一体化したり、あるいはインフォメーションへの応用したりというように。

インテルジャパンでも近いうちに家庭用CD-ROM／DVIプレーヤーも開発する予定もあり、今の家庭用テレビゲームソフトの市場と同じ規模に発展するとみている。

DVIとは?

DVI (デジタル・ビデオ・インタラクティブの略) はデジタル化された画像データを圧縮してCD-ROMに焼き付ける方法の一つ。この「DVI」は米国インテルが提唱している方式。フィリップスやソニーが提唱しているCDIという方式もある。このDVIは画像データをデジタル化するとアナログ画面につきやすいノイズが除去されたり、画質が向上するほか、ダビングしても画質が落ちない。

インテルが開発したマルチメディア向けDVI用LSI (i750PBとi750DBのセットで構成されたシステム) によりマルチメディアの用途として有力視されている技術である。このDVI技術は動画像の圧縮率を高くすることができるため、例えばCD-ROMを用いたアニメーション動画像を利用したビデオゲームを作動させることができる。なお、日本ではDVI普及を目的としてDAVISという組織が決定されている。加盟している会社の数は、昨年の10月現在で57社。

ポリスターよりメガドライブ・アカデミー賞記念CD発売!

「ゲーム音楽とは、現代で最も繰り返して聴く頻度の高い音楽である」というのは音楽評論家の黒田恭一氏の言葉だが、そこにゲームクリアへ向けての悲喜こもごもが加わるだけに、あとから聴いたときの気持ちはなんとも形容しがたい。

最優秀音楽賞に輝いた「ザ・スーパー忍」CDには4曲収録されている。

さて、うれしいことに本誌2月号で発表のあった「1990年メガドライブ・アカデミー賞」の記念CDが4月25日にポリスターより「BEEP! MEGADRIVE SELECTION '90」というタイトルで発売されることが決定した。

収録曲は、音楽部門の投票結果をもとに支持の高かったものが中心になる予定で、302票という最高得票数を獲得し、見事最優秀音楽賞に輝いた「ザ・スーパー忍」からは、「THE SHINOBI」「NINJA STEP」を始めとした4曲を収録。ほかにもセガの「ヴァーミリオン」「ファンタシースターIII」「アフターバーナーII」や、メサイヤの「重装機兵レイノス」などから各2～3曲が予定されている。

ゲームの評価にかなりのウエイトを占めるサウンド。その優れモノばかりを集めた今回のこのCD、メガドライブファンとしてはぜひ揃えたいところだ。

セガから32ビットCPU搭載ゲーム

去る1月24日、セガ・エンタープライゼスは32ビットCPUを搭載した「ラッドモビール」を発表した。

このラッドモビールはハイ・グラフィックスを追求した新体感ゲームである。ラッドモビールは、アメリカ大陸を舞台に爆走するというドライビングゲーム。32ビットという高速のCPUを搭載したことにより、スピード感はもちろんのことグラフィックでは自然環境をシミュレートしている。このためゲームをやりこんだユーザーにも満足できるゲームとなるだろう。このほかビデオゲーム、メダルゲームの新製品も発表された。

シャドウ ブレインがいよいよ発売!

立体音響を採用してあたかも存在しているかと思わせるビデオ&ファミコンの「シャドウブレイン」。

昨年9月号で紹介したCD「シャドウブレイン」が、2月21日にポニーキャニオンから発売される。この作品は「ヴァーチャル・リアリティ (仮想現実)」という新しい制作手法を利用している。実際にはないものが立体音響として表現されるのだ。アレンジ、演奏したクリス・カレル氏はマイケル・ジャクソンのアルバム「BAD」で「シンクラヴィア」(最高級シンセサイザー) のキーボーディストであった。ビデオ&ファミコンゲームは、3月21日に発売される。

BEメガ・ドッグレース

お買い得一本勝負

前月号で予告したとおり、今回からゲームギアソフトもドッグレース評価に加えることになった。読者によるドッグレース投票も大量のハガキが押し寄せていて、順調に開始できそうだ。今後も読者の要望に応えられる誌面作りを目指すから、みんなも応援してくれ。

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせます。そのオッズと犬が多いほうが総合評価が高いこととします。なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない!」と言われても困ります。1つの参考意見として考えてください。

1枠

発売中

スーパーバレーボール

ビデオシステム　5,800円　SPT　2M

ビデオシステム参入第1弾。横画面構成で繰り広げられるメガドラ初のバレーボールゲーム。ビデオゲームばりのリアルな動きが魅力。

審査員	コメント	評価	オッズ
岡田真弓	最近私のまわりでは湾岸危機とかが、騒がしくいわれているみたいだけど、あたしのほうは卒業製作で戦争してるみたいな状況なの。おまけに、今日朝起きたら「ものもらい」が左目に2つもできちゃってもうたいへんなんだから。	おおっ、選手たちの目線がちゃんとボールを追っている! こういった細かい芸が、さりげなくあるのはいいね。ボールが赤くなって打つタイミングを教えてくれるのも嬉しい。対戦モードは燃えるよ。	8
OLI-X光治	アタリのSTというコンピュータを持っているんだけど、このソフトがイカス。日本産のビデオゲームはいち早く移植されるし、日本のゲームにはない味がある。面白いゲームはすげー面白いぞ。つまんないモンの度合もすごい。	見た目は地味だが、いざ遊んでみると面白かったりする。ただ一人で遊んでいても、あまりの単調さに飽きが来るんじゃないかな。二人で遊べる環境にある人以外にはオススメできまへん。	6
改造人間INO	今月からG.G.が加わってにぎやかになりました。どこでもゲームで遊べるのはもちろん、TVで中東情勢でさえも素早くキャッチできる(要チューナー)なんて、ニクイマシンだぜ。これだけ誉めりゃ1台ぐらいくれるかな。	かなりよく移植されているゲームだ。操作性もほとんど問題なく、バレーボールの面白さを引き出している。声援で「日本チャチャチャ」とかいってくれるような、遊びの要素があればもっとよかったな。	8
ジャムおじさん	先日、新宿西口のヨドバシカメラに息子をつれてゲームを買いに行ったら、その場にいた子供に「あっ、ジャムおじさんだ!」と言われてしまった。その場はそそくさと逃げたけど、なんだかとってもハズカシかったな。	横から見た画面構成はオリジナルそのままで、とてもいい。見た目では単純で質素な感じしかしないが、やってみるとバレーの醍醐味のチームプレーなどがうまく表現されていて、スゴイと思う。	8

ACT………アクション　SHT………シューティング　RPG………ロールプレイング　ADV………アドベンチャー
SLG………シミュレーション　SPT………スポーツ　RAC………レース　PUZ………パズル　TAB………テーブル
ARPG………アクションロールプレイング　ETC………その他

2枠

2月8日発売

レッスルボール

ナムコ 5,800円 SPT 4M

ナムコがメガドライブで初めて出すオリジナルスポーツゲーム。近未来を舞台にした異種格闘技フットボールで熱くなれ！

はっきりいってこれは燃えます。特に２人プレイはゲームレベルの同じ人とやると最高。でも、普通のコントローラーでは、左手の親指が死にます。買うときはジョイスティックも一緒にどーぞ。 **8**

このゲーム、「speed ball」とは違うんですか？　てなコトはまあいいとして、なかなか面白い。２人で対戦すると、かなり白熱した試合になっちゃう。ただ、１人で遊ぶときの配慮が欠けているかな。 **7**

久しぶりに血がたぎるゲームだ。本来の目的を忘れ、いかに敵をぶちのめすかに熱中してしまう。１人で遊ぶのも良いが、多人数で大騒ぎしながら徹夜でプレイするのが、正しい遊び方だろう。 **9**

これは結構面白いじゃない、というのが率直な感想だ。もしかしたら、ファミスタと肩をならべるほどのオリジナル代表作になる可能性があるかもしれない。でも個人的にはちょっと好きになれないな。 **8**

3枠

2月15日発売

バトルゴルファー唯

セガ 6,000円 ADV&SPT 4M

謎の組織ダークハザードのへんてこな刺客たちにバトルゴルファー唯が立ち向かうアドベンチャーゲームつきゴルフゲーム。

いろんなマンガのパロディー集大成ゲーム。それは別にいいんだけど、しょっぱなから「プロゴルファー猿」並のムチャクチャなホールを出してくるのは勘弁してほしかったな。先に進めないよー。 **6**

ゴルフにアドベンチャー的要素を加えてある。が、これが案外クセモノで、どちらの要素も中途半端なものになっちゃっているみたい。普通にゴルフだけで遊ぶこともできるけど、球の軌跡がかなりヘン。 **5**

「麻雀ＣＯＰ竜」ノリのアドベンチャーに、物理法則を無視したゴルフをつけ足したようなモノ。手軽に楽しめるだろうが、こういった超絶ゴルフは肌に合わない人には、あまりおすすめできない。 **5**

なんかすごく変なゲームだ。ゴルフゲームにアドベンチャーをつけるというアイデは、まあいいとしても肝心のゴルフゲームの部分も不満が残る。また１つセガに怪作が増えたなという感じがする。 **5**

4枠

2月22日発売

究極タイガー

トレコ 7,500円 SHT 5M

トレコの参入第２弾。すでに多くの機種にも移植されているビデオゲームの名作ハードシューティング。撃って、撃って、撃ちまくれ。

やり過ごしたはずの敵がものすごく近い距離から撃ってくる。囲まれたら逃げようがない。グラフィックもなんとなく物足りない。前に出た同シリーズのゲーム鮫！鮫！鮫！のほうが数段良かったな。 **7**

時すでに遅しってな感じが少々。当然すでに発売されている機種版と比較して見ちゃうんだけど、イマイチ他機種見劣りすると思う。個人的には好きなゲームだけに、ちょっと残念。次回作に期待！ **5**

結構古いビデオゲームからの移植だが、ＰＣエンジン版超えていないのはどういうわけ？　シューティングとして遊べないことはないけど、究極タイガーにハマった人は考慮したほうが良いかも。 **5**

僕は個人的にトレコさんにはガンバってほしいと思ってるんだけど今回の移植には不満を感じる人が多いんじゃないかなあ。人気ゲームだけに辛くいう人がいるけど、それを引いても難度が高すぎる。 **7**

5枠

2月22日発売

ディックトレーシー

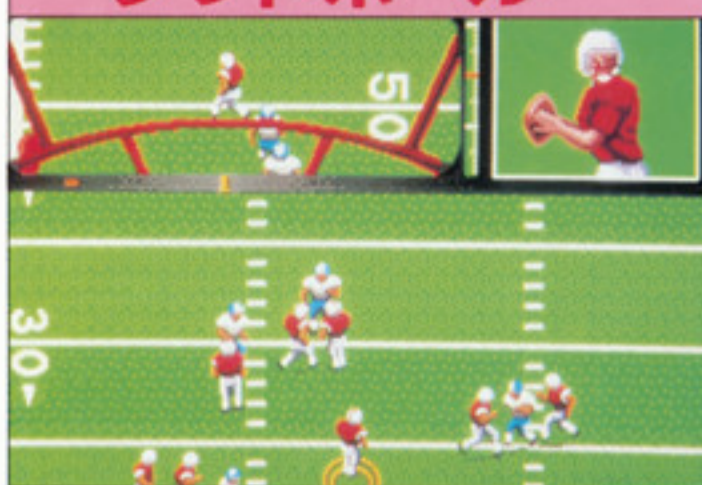
セガ 6,000円 ACT 4M

劇場映画も公開されたばかりのアメコミヒーロー、ディックトレーシーがゲームになって登場。無法者たちに正義の鉄槌をうちおろせ。

ギャングに狙われてるくせに呑気な歩き方をするディック。機関銃で撃たれているのに、なかなか死なないボス。好きだなあ、シュールで！　アメリカン・コミックが好きな人にはオススメです。 **7**

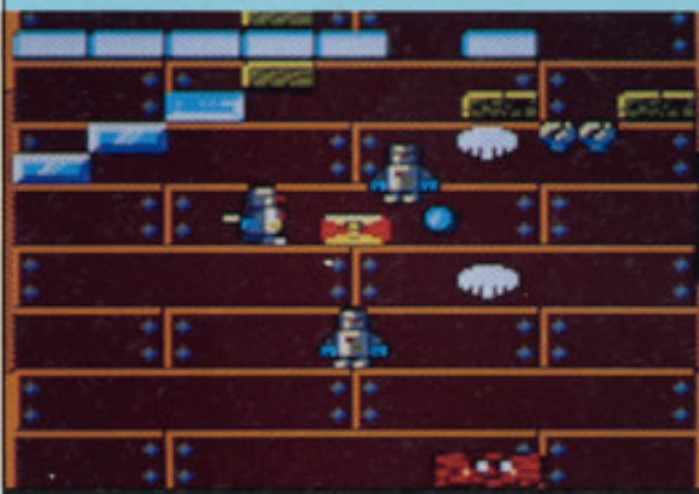
こういう版権モノって、つまらないのが定石なんだけど、これは違う。左右方向だけでなく、画面の奥へも攻撃でき、しかも弾をバラまくように連射できるのが気持ちいい。難易度もそこそこだし。 **7**

いかにもセガって感じのアクションだが、マシンガンをうまく活かしたシステムになっている。ただ、全体的にチマチマしており、迫力に欠けるのが残念だ。サウンドにも、もう少し凝ってほしい。 **8**

ゲームのほうは「忍＋デューク÷２」といった感じ。画面の雰囲気がアメリカナイズされていて、なかなかいいんだけど、ゲーム展開がちょっと長くて単調な気がする。死んだら戻されるのもヒドイ。 **7**

6枠	7枠	8枠	9枠
3月1日発売	2月8日発売	2月22日発売	2月23日発売
ジョーモンタナフットボール	**キネクティックコネクション**	**サイキックワールド**	**ポッププレイカー**
セガ 6,000円 SPT 4M	セガ 3,800円 PUZ G・G	セガ 3,500円 ACT G・G	マイクロキャビン 3,800円 SHT G・G
いまやアメリカの英雄ともいえる天才クォーターバック、ジョーモンタナを題材にしたアメフトゲーム。NFLマニアも唸る本格派。	アニメーションする16枚の絵を上下左右に並び換え、もとの1枚の絵にするパズルゲーム。他の機種でも根強い人気のある名作。	MSX版「サイコワールド」から移植された横スクロールアクションゲーム。ESPを駆使してさらわれた妹セシルを助け出せ！	各面に仕掛けられた多くのトラップをかいくぐり、DAAユニットを破壊する面クリ型ゲーム。パスワードコンティニュあり。全50面。
取り込み画像の美しさはもちろんのこと、難しい赤と緑の配色が見事に決まってます。さすがプロ！　合成音声も迫力。細かい作戦を考えるのが楽しいので、これを機にアメフトを研究してみようかな。 **8**	えー、これってこんなに難しいゲームだったっけ？　そうだ、画面が小さいクセに絵が細かいからだわ。もう少し単純な絵も用意してほしかった。GAME 3ははっきり言って死にます。 **6**	ボタンを2つ同時に押す必要のあるACTはG・Gに向いてないんじゃないかなあ。マップが広いのもちょっとねえ。ややこしいゲームはG・Gではかんべんして。デザインが古いような気もする。 **6**	私は怒っています。はっきりいって難しすぎますよ。画面外から敵が弾を撃ってきたり操作性が悪かったりまともなゲームとして成り立っていませんよ。もうすこしどうにかならないのかしら。 **5**
かなり本格的に仕上がっているアメフトもの。アメフトのルールが理解できる人でないと遊べないかもしれない。いままでのゲームにないほど、細部にこだわっており、そういう意味で玄人受けしそう。 **7**	なんと懐かしい、動くジグソーパズル。いろいろな機種に移植された人気者。よって面白さは保証済みってなわけ。ただし画面が小さい上、細かい部分を注意して見ないといけないので、目は疲れる。 **6**	その昔、MSXで楽しませてもらいましたよ、このゲームには。なかなか面白かった覚えがあります。が、やはりG・G。悲しいかな絵的に少々劣るのは否定できないでしょう。内容は悪くないんだけど。 **5**	あまりに単純明解で昔のパソコンゲームを連想してしまうほど。画面もなんとなく悲しい。小さな画面で見づらいのにかなりシビアな操作を要求される。ポップな名前からは想像できない辛いゲーム。 **5**
アメフトを見る楽しみと遊ぶ楽しみを、1度に実現できる欲ばりなソフト。アメフト自体戦略性が高いだけに、ゲームにしても十分魅力を表現できている。操作が、ちょっとわかりにくいのが残念。 **8**	結構古いゲームだが、今でも十分通用する。セーブ機能も付いているので、時間をかけてじっくり取り組みたい。本当は9点でも良いが、絵が7枚しかないので減点。やっぱり10枚くらいはほしいな。 **7**	グラフィックのセンスが良くないので、見た目で結構損をしているけど、なかなかの秀才。アクションゲームのツボをよく心得ているのだ。G・Gの連続使用時間を考えたら、セーブ機能がほしい。 **8**	今までになかったゲームだけに、アイディア的には非常に優れている。各面のスタート時には好きな自機を選択できるようにするなど、細かい配慮がなされればもっと遊びやすくなるだろう。 **7**
アメフトファンとしては、まさに待望のデキ。一般の人はフォーメーションとか、ルールとか知らなくてとっつきにくく感じるかもしれないが、やってるうちにわかってくるのでそれほど心配はいらない。 **8**	結構根強い人気のあるパズルゲームで、ヒマつぶしにはなかなかいい。でもファミコン版に比べて段違いに目が疲れる。モードが3つあるけど、2と3は難しくてあんまり遊べないのも残念だ。 **7**	武器選択をしながら進んでいくアイデアはなかなか考えてあってよい。ただ、ちょっと地形的にイジワルなところもあって気を抜いてやってるとすぐやられてしまう。ヒマつぶしにやるには不向きだ。 **6**	操作になれるまでがとにかく大変でひどくイジワルな仕掛けが多すぎる。ゲーム中で見れるヴィジュアルシーンはG・Gとしてはよくできているが、ゲームのほうはおじさんの手には負えないデキだ。 **5**

10枠

3月1日発売

ウッディポップ

セガ/3,500円/ACT/G・G

マークIIIで出されていたブロックくずしの名作ゲーム。プレイするたびに違ったルートで進める。メルヘンチックな雰囲気も魅力。

あのかわいいデザインはマークIII版のまんまだけど、やっぱり操作性に問題ありね。ボタンを押すとパドルのスピードが遅くなるというのに私は反対です。でも及第点は十分あげられるよ。 **8**

これはまた懐かしいソフト。迷路的要素のあるブロック崩し。元祖のマークIII版にはあった専用パッドが付属されない点は、明かにマイナス要素。ゲームギアの携帯性を生かした、単純明解な点はマル。 **5**

マークIII版とおんなじだけあり面白さは保証つきと言いたいが、十字キーじゃつらい。ブロック崩しは、パドルで遊んでこそ味がある。また、ブロック崩し自体飽きられているので、つらいところだ。 **7**

グラフィックもBGMもよくできており、マークIII版とほとんど同じに仕上がっている。敵キャラもかわいいし、まさにG・G向きだ。ただ、操作が十字キーなので大味な感じになってしまって残念。 **8**

11枠

3月上旬発売

JUNCTION

マイクロネット/3,000円/PUZ/G・G

いわゆるチクタクバンバンをゲームにした面クリタイプのパズルゲーム。動くボールをレールから落とさないようにポイントに導け。

視点が斜めから上に変わっただけで内容はメガドラのとまったく同じ。あとは好みの問題ね。でもこのタイプのゲームはG・Gにはぴったりだと思います。背景のグラフィックはしみじみ見たけどね。 **7**

メガドライブでも発売されていたパズル。画面も見やすいしルールもわかりやすくて、とっつきやすい。欲をいうと、各面クリアーにかかった時間をバックアップしてもらえると、ちょっとうれしい。 **6**

ハンディマシンにうってつけのゲーム。パズルゲームは、場所を選ばず遊べるのが良いね。欲を言えば、正解の手順を教える機能があればなあ。解けなくてストレスがたまるのは、健康上良くない。 **7**

メガドライブでもこのゲームは出ていたけど明かにG・G用のほうがメディア的に成功している。おじさんなどは、のーんびりと横になってやりたいなって思う。マイクロネットさん今後もがんばれ。 **7**

読者によるドッグレース! 次号ついに開始!!

先月号で発売した読者によるソフト評価の応募にはハガキが殺到中だが、今月もさらに応募するぞ。今回は10名に輸入版ポピュラスとソフト1本のセットをプレゼント。

参加者は①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ(最大5本まで!)、コメント、ほしいソフトを記入して下記まで送ってくれ。

今回のエサはこれだ!

メガドラでも動くジェネシス版ポピュラス。貴重品だぞ。

今月は本数が多いわりに地味だね。でも1、6枠のスポーツゲームは、派手さはないけど奥が深く、極めれば面白いこと間違いなし。とくに6枠はアメフトを知らない人には、なかなかオススメできないのが残念だけどファンなら絶対「買い」のデキですね。あと、5枠の「ディックトレーシー」なんかは、好き嫌いがはっきり分かれそう。それから、今回からG・Gソフトが加わったけど、少しはお買物の役に立てたかしら?

そろそろゲームギアのソフトも数が増えてきて、ユーザーにとってはうれしいよね。そんなウキウキ気分のゲームギアユーザーは、7枠の「キネティックコネクション」なんかに注目かな。個人的には、ハンディマシン=パズルという図式を、そろそろ切り離してもいいんではないかと思うけど、その他は5枠のディックと2枠レッスルがグー。特に2人で遊べるってな人は、ぜひ2枠をチェックしてみてほしいな。

スポーツものが2本あるが、2枠のレッスルのほうが間違いなく熱くなるぞ。でも、6枠のジョーにも捨てがたい魅力があるので、迷ってしまうなあ。ディックは一風変わった〝忍〟と言うことで、買っても損はない。G・Gは最初にしてはゲームの質が安定しているね。とくに8枠は結構よくできているのでオススメ。マークIIIの復刻版ソフトはこれからもたくさん出そうな気配なので、こうなったら買うしかない。

今回からG・Gソフトも扱うことになったけど、全体的に今月は不作という印象が強く、おじさんとしても少々つまらない。ただし、スポーツゲームファンのひとには1、2、6枠のゲームはオススメだ。とくに2枠のレッスルボールは、ナムコの新しい展開を感じられ、みんなの反響が興味深いところ。だけど、個人的な心情としては、やっぱりファミスタをメガドラでやりたいものだ。なんとかならないのかな、ナムコさん。

ドッグレース応募券 3月

NEW RELEASE SCRAMBLE

新作ソフトをキャッチアップ！

新作スクランブル

アウトラン

※画面はすべて業務用のものです

●セガ／今秋発売予定／価格未定／RAC／8M

あの名作がついに移植決定!!

卓越したゲームデザインとサウンドで、4年前体感ゲームの絶頂期を築き上げた名作が、ついにメガドライブで登場するぞっ！

メガモデムでＳＮＮ(セガネットニュース)を見た人は、いち早く知っていたと思うけど、あの体感ゲームの名作「アウトラン」が、ついにメガドラに移植されることになった。メガドラ本体発売当初から移植希望の高いゲームであったにもかかわらず、ＰＣエンジンなどの他の機種で先に発売されて、多くのユーザーをやきもきさせていたアウトランだが、ようやくこの秋ごろに発売されるはこびとなったわけだ（発売は「ターボアウトラン」より先になるそうだ)。いまの予定では８メガの容量を使って移植するということなので、ＰＣエンジン版に満足できなかったユーザーは、かなり期待してもいいんじゃないかな。

ＰＣエンジン版はデキがイマイチだったので、ユーザーの期待も高いのではないかな？

メガドラの音源で、どこまであのサウンドを再現できるか興味深いところだ。

発売はいまのところ10月ごろになるんじゃないかとのこと。セガ最高の移植を期待したい。

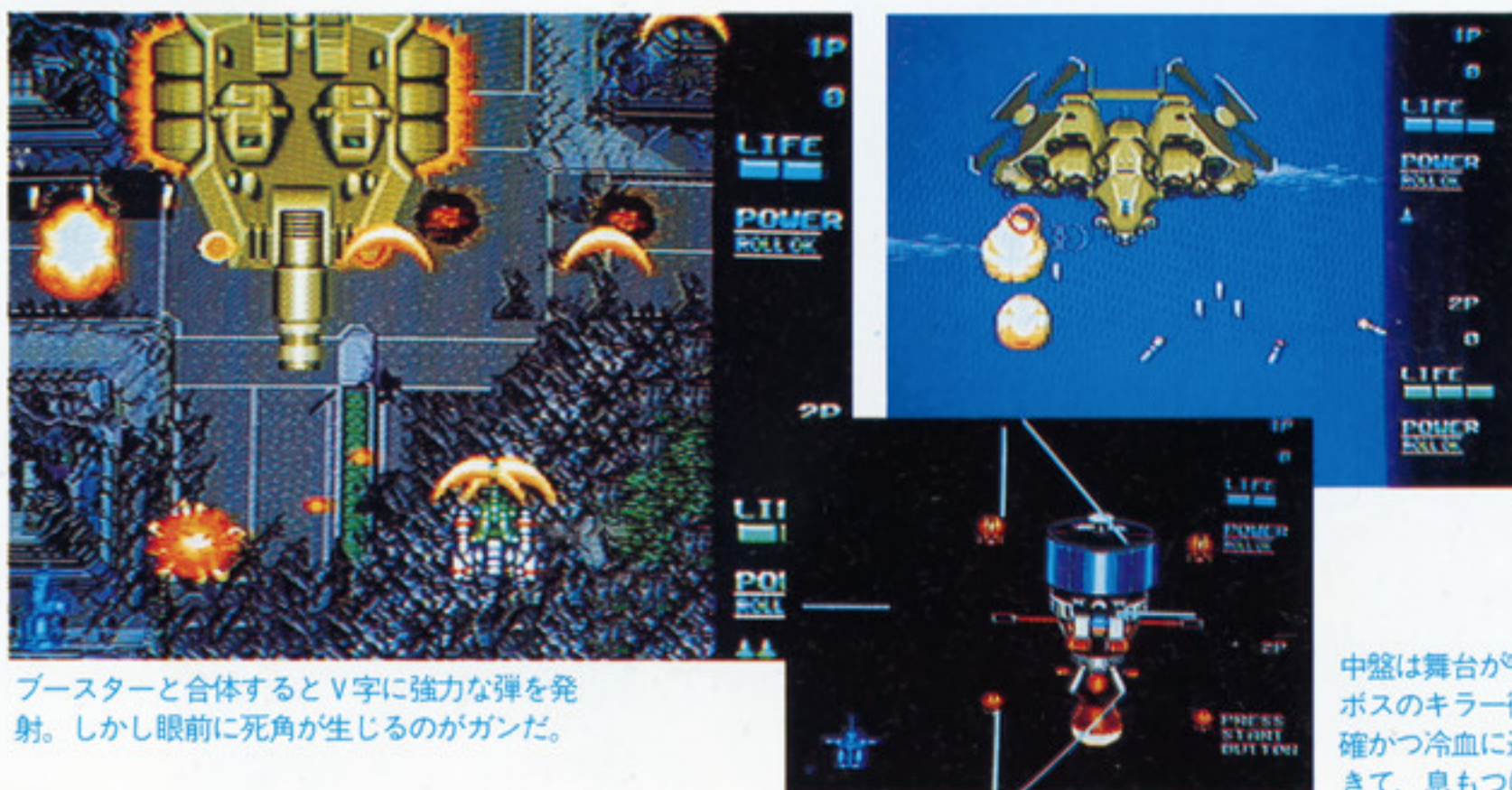
空牙

※画面写真は開発中のものです

●データイースト／5月中旬発売予定／6,800円／SHT／4M

世界を救え！ 3機の女神

「ミッドナイトレジスタンス」とともに期待度の高いデータイーストの「空牙」。２人同時プレイもちゃんとあるぞ。

メガドラサードパーティーのなかでも人気の高いデータイーストが、参入第２弾として予定している「空牙」。当初の予定では３月ごろの発売を目指していたが、どうやら５月中旬ごろになりそうとのことだ。ビデオゲームでは、随所にプレイヤーを驚かす演出がちりばめられ、かなり人気があったが、そのあたりもメガドラでは表現されているので安心していいぞ。もちろん、２人同時プレイも健在だ。ゲーム内容のクオリティアップと、バランスの再調整が発売延期の一番の理由だそうなので、しばらく待っていてほしい。

ブースターと合体するとＶ字に強力な弾を発射。しかし眼前に死角が生じるのがガンだ。

２人同時にボスを攻撃。ライフ＋残機制のためか、ヤツの誘導弾は手ごわい。

中盤は舞台が宇宙に。ボスのキラー衛星が正確かつ冷血に迎撃してきて、息もつけない。

ゼロウィング

※画面写真は開発中のものです

●東亜プラン／4月下旬発売予定／価格未定／SHT／容量未定

プリソナービームで敵を吸い取れ

破壊しまくりの要素とハードな内容がうまく融合していて、1度やるとハマリながらもやめられなくなってしまうシューティングだ。

ハズしたゲームを絶対に出さない東亜プランが、春ごろに発売を予定しているこのゲームは、'89年の秋に同社がビデオゲームで発表した作品の完全移植版だ。

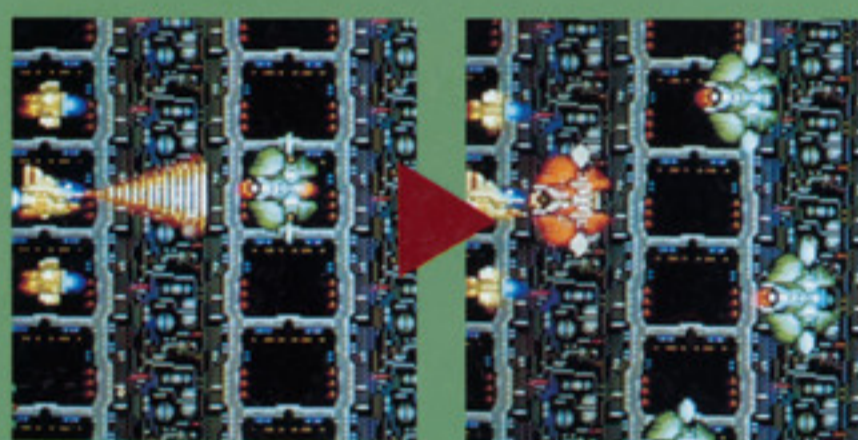
「ゼロウィング」の大きな特徴は、敵を捕える〝プリソナービーム〟が好きなだけ使用できるところだ。このビームの使い方は簡単で、ボタンを押してビームを出した状態で耐久力のないザコ敵に近づくと、掃除機(そうじき)で吸い取るかのごとく自機の前面に敵を固定できるのだ。

捕えた敵は、もう一回ビームボタンを押せば前方に勢いよくブン投げられるから、他の敵にぶつけて攻撃に使ってもいいし、そのまま固定しておいて敵の弾を防ぐというように（耐久力は1発だけ）バリアとして使う手もある。

「ゼロウイング」は東亜プランのシューティングにしては珍しく、自機にボムが標準装備されていないので、このプリソナービームを使いこなすことが攻撃のカギになるだろう。

ショットの種類は3種類あり、何もパワーアップしていない状態でユニットを取ると、自機の上下にオプションが装備される。そして、同じ色のユニットを取り続けることで、ショットの威力は3段階にパワーアップする。このあたりはいままでの東亜プランシューティングに近いが、先ほども触れたようにボムは標準装備ではなく、アイテムとして出現するので、ハマる場所などではボムにまかせてクリアするという荒技ができなくなっているぞ。純粋にシューティングの腕前だけが頼りだ。

ちなみに、当初は4メガで発売される予定だったが移植を完全なものにするため、もう少し容量が増えることになるらしい。全8ステージがビデオゲーム版と同じように再現されることは、間違いないだろう。いまから完成が楽しみな、ちょっとサイケなシューティングだ。

プリソナービーム

ボタンを押しっぱなしにして、敵が来るのを待とう

敵を捕えたところ　他のと色が違うのがわかるかな

バルカン

これは強力になった状態。使い勝手は「達人」の赤ショットに近い。

レーザー

バルカンより威力があるが、狙って撃たないと当たりにくい。

ホーミング

この誘導弾は、普通では撃てない場所などで効果が高いぞ。

ステージ1　衛星基地〝ナトルズ〟

右下にいる敵を破壊するとパワーアップが出るぞ

ボスは紀元前から生きている恐竜に機械を組み込んだヤツだ

右上のシーサーは太いレーザーを吐く

ステージ2　人工衛星〝レグロス〟

硬い敵が複数で放射状の弾を出し、達人をほうふつとさせる

スーパーボンバーを使用したら、ブラックホールが？

頭脳戦闘機ガイアは誘導弾で苦しめてくれる

ステージ3　プレアデス星団

〝7つのレーザーをもつ男〟として恐れられているボア　硬いぞ

地形凹凸な場所ではホーミングが使いやすい

兵器運搬用エレベーターを破壊しなければ進めない場所が……。

雀偵物語

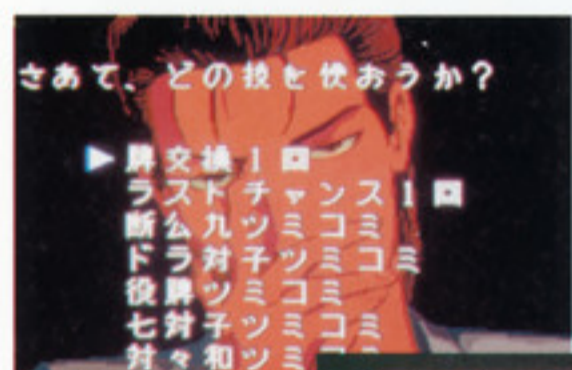
●RENO日本テレネット／3月下旬発売予定／8,400円／TAB／8M

麻雀でカタがつけば、世界は平和！

男子禁制の女の園で起こった誘拐事件。事件解決に乗り出す雀師探偵の行く手を阻むものは、意外や意外美少女たちであった。

この「雀偵物語」は、昨年10月にPCエンジンのCD-ROM²で発売されたアドベンチャー・麻雀ゲーム。エンジン版はCD-ROM²の大容量を使い、〝リアルエフェクトシステム〟と呼ばれるアニメーション技術を使い、登場する女の子たちにゲームとは思えないほどの動きをさせていた。

メガドライブでは8M（メガ）ということで、CD-ROM²と比較できないほど少容量なのだが、それでも見劣（みおと）りしないほど動くのだ。もちろん雀偵ということで、事件の謎を解くには、この学園の13人ものギャルズと麻雀で対戦しなければならない。しかし、このゲームは麻雀の部分はもとより、ビジュアルやアドベンチャー部に力が入れられているので、麻雀ゲームのドロ臭（くさ）さがあまり感じられない。開発も業務用を手掛けていたチームがやってるので、中身は本格派なのだ。初心者でも、飽（あ）きることなく遊べる期待の麻雀ゲームだぞ。

外人留学生も登場！ 彼女は大学部の生徒さん

技を使って女の子に勝つのは、別に恥ずかしいことではないぞ。

勝って兜の尾を締めよ！

ツミコミが成功 これでハネ満…… 事件解決にまた一歩近づいた

〝秘密の花園〟聖白河学園に襲いかかる事件!!

普通、探偵といえば「聞きこみ」「張りこみ」「盗聴（とうちょう）」など、人知れず情報を集めて事件を捜査していく職業だ。しからば雀偵とは麻雀の技術を駆使（くし）して、事件の探査を進めていく新種の職業にほかならない。雀偵物語とは、紅（くれない）探偵事務所に勤務する、若き雀偵の物語である。男子禁制の聖白河学園で起こった誘拐事件。ここに残された事件の手がかりは1枚の写真だけだ。この写真を頼りに情報を集め、事件を解決していくのだ。すべては雀偵である君の麻雀の腕にかかっているぞ。高校、大学と一貫した教育で人間形成を目指す聖白河学園。この女の園（その）での捜査は、意外とシンドイぞ。

体育会系とはいえさすが女子校！ レベルは高いぞ

勝呂小織 SAORI SUGURO （17）

水泳部所属
カニ座
○性格：明朗（めいろう）活発
○好きな食べ物：ティラミス
○好きな色：インディゴブルー

榊 弥生 YAYOI SAKAKI （15）

テニス部所属
乙女座
○性格：ちょっぴりハニカミ屋
○趣味：ネコの小物集め
○好きな色：水色

天城真理子 MARIKO AMAGI （18）

新体操部所属
さそり座
○性格：しっかり者、けっこうお茶目
○趣味：読書（おもにマンガ）
○好きな食べ物：海老のテンプラ

表情も多種多様！ さすがビジュアルのテレネット

火激

●ホット・ビィ／3月発売／7,700円／ACT／5M

若い頃はムチャしがちだがな……

眼があっただけでケンカが始まる。そんな若造は少なくなったな。でもゲームの世界ではまだまだケンカアクションは人気バツグン。

発売が延びに延びていた「火激」が、ようやく登場することになった。実は、大幅な手直しが行われたため、こんなにも遅れてしまったということらしい。去年の10月号でかなり詳しく紹介したけど、これだけ時間がたてば、きっとみなさんも忘れてしまっただろう。それでは困るってなわけで、もう一回復習することにした。

このゲームは、3年くらい前にビデオゲーム（販売はタイトー）で発売されたもの。ゲームはタイマン（1対1）のケンカをテーマにしたもので、ひたすら相手を殴り倒していくという内容だ。単純明快で爽快なゲームだが、ホビーマシンで発売するとなると、このまま移植してはすぐに飽きられてしまう可能性もある。そこで、オリジナルのアホらしさや単純明快なゲーム性を継承しつつ、さまざまなシカケが随所に盛り込まれることになったのだ。

兵隊が出る

各面のボスとタイマン勝負をする前に、ザコの兵隊たちが登場する。こいつらを倒さないと先に進めない。年季（強さ）によって4種類に頭を染め分けているぞ。

ステージ構成が変わった！

MD版では格闘の場となるラウンドを、火激軍団の根城のアパートと設定しており、1階ずつ勝ち上がっていかねばならない。各階にはくせ者のボスキャラと、数人の兵隊が待ち受けている。

技が増えたぞ!!

攻撃面ではジャブ、ストレートの他にスーパージャブが使えるようになった。1秒間に16発繰り出せるかどうかは定かでないが、それぐらいの早業パンチが打てる。防御面ではダッキングしかできなかったのが、ジャンプもできるようになったので、3次元空間を生かして逃げ回れるのだ。

アイテムもあるでよ!!

アイテムはケバイかっこをしたギャルが投げてくれたり、画面外から突然飛んでくる。体力回復用にハンバーガーと缶詰が出現するのだが、缶切りも持たずに缶詰を開けられるのかは不明だ。攻撃用にはグラブがあり、これを取るとスーパーなジャブが使えるようになる。

音声合成がなかなか豪華！「なんだ、このやろ」「やるじゃーん」など入っている。

アイテムを利用して、パワーアップ！技をうまく組み合わせて極悪軍団「火激」を倒せ。

戦え慶！　弟が待っているぞ！

ROUND 1

1Fはガレージ兼倉庫。ガラクタばかりがころがっている中で、シャコタンの改造車がシブイ。最初の相手は“安次”最近兵隊から幹部に昇格したばかりの下っ端ボスだ。パンチ・スタミナともに兵隊と大差ないので、楽だろう。こいつは練習台だ。

ROUND 2

2Fはスポーツジムなのだが、運動部の部室にしか見えないのである。不良と言えども、有事に備えて日夜トレーニングを積んでいるのだ。ボスはイカしたモヒカンの第2隊長“桃田”。いきなりドラム缶を炸裂させるド派手なヤローだ。

ROUND 3

いままでと一風変わった3F。ここは、このビルのエネルギー源である機械室。めくれあがった金属床が痛そうだ。ここで待ちかまえるのは第3隊長“竜二”。オカマっぽいのは、背後に砂袋を隠し持ってるせい。こいつで殴られるとキクので、注意が必要だ。

ROUND 4

ちょっと色が変わってるが1Fと同じ背景。ここは第4隊長“浩”（通称キンチャン）が守っている。こいつはいつも何か食べており、すげえデブ。それにもかかわらず、素早い動きと強烈な張り手で攻めてくるで、前半の関門といえるだろう。

ROUND 5

やたらパープルな5F。ここは、日系ロシア人が経営していたクラブだったらしい。ボスは第5隊長の“お杉”だ。耳まで口が裂けてるわけでもないのに、常にマスクをしている。これといった特徴はないが、バランスがとれているだけあり、なかなかの強敵だ。

コンビニでウンコ座りする。肩がぶつかってもあやまらない。争いごとを求めて駅前をふらつく。そんな血気にはやった時代が誰にでもあったに違いない（？）。16、17歳の頃ってなんか常に興奮していたような気がする。こういうのを硬派っていうのかどうかわからないけど、このスジの人にはそのスジの女がついちゃったりして、またこの手のヤツは結婚が早かったりしてな。あーあ、何を書こうとしているのかわからなくなっちゃったなあ。まあいいや、がんばって「火激」やりましょ。

紫禁城

モデム対応のパズルってことは

サン電子の新作は、パズルゲームだ。サン電子と言えばモデムが思い浮かぶが、今回もしっかり対応しているぞ。

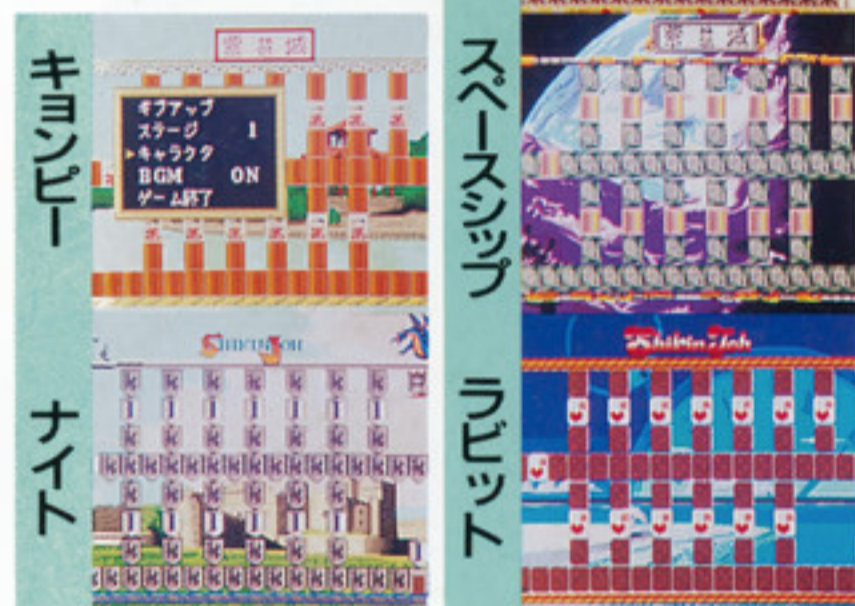
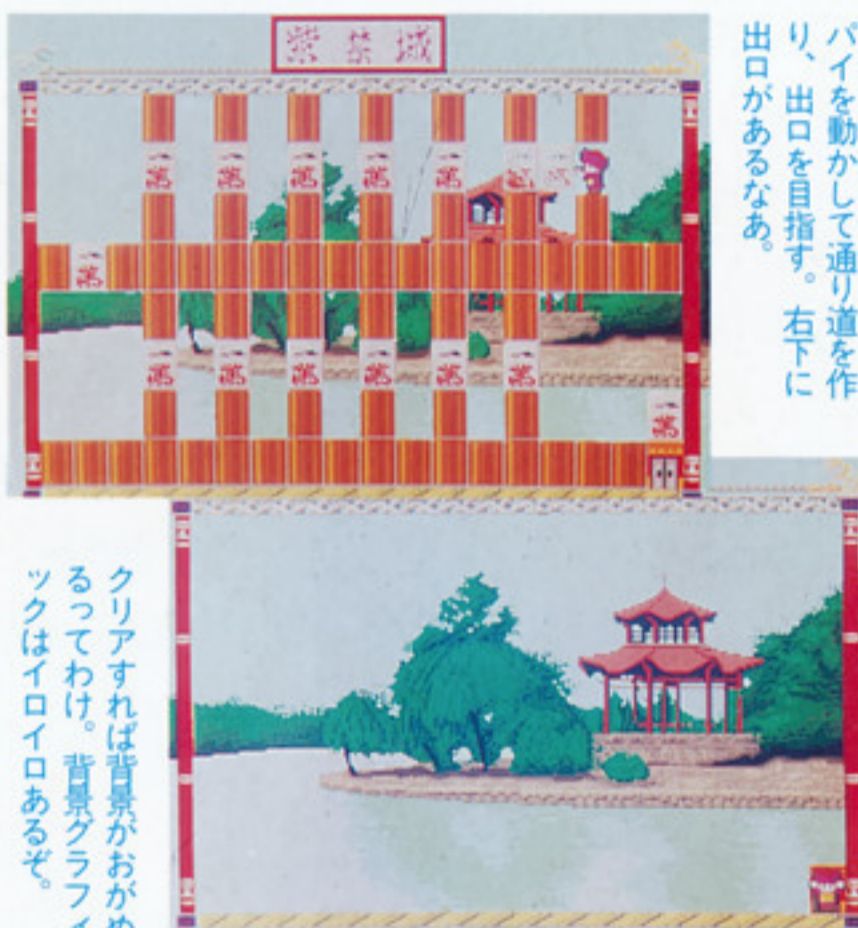
●サン電子／3月発売予定／6,500円／PUZ／4M

「紫禁城」は、“上海”などのように麻雀パイを使ったパズルゲームだが、その内容は“倉庫番”に近い。名づけてしまうならば、迷路脱出型ゲームといえるだろう。

具体的なルールは、画面内に配置されてる麻雀パイを動かして、キョンピーを出口に導くのだが、パイは押すことしかできないあたりがミソ。また、パイには通常パイと邪魔パイがあり、通常パイは隣り合わせに並べると消えるのだが、邪魔パイはまったく動かせず、通常パイと隣り合わせになると、そのパイを邪魔パイに変えてしまうので、上手く考えて動かさねばならないのだ。

パズルゲームは1度解いてしまえば、ヤル気が失せてしまいがちだけど、このゲームは様々な機能をもたせて、長く遊べるように工夫してある。その一つがコンストラクション機能だ。この機能を使えばいくらでも面数を増やせるので、自分だけ、もしくは仲間内での楽しみ方ができるのだ。そして、自作した面をモデムで他人に送信したり、受信することも可能なほかホストコンピュータへの登録も計画され、楽しさは無限に広がっていくぞ。

今回はページの都合上、このゲームの面白さが十分には伝えられなかったかもしれないが、次回に期待して待っていてくれ。

自分の操作するキャラクターも選び放題なんだ！

ニンジャ　スペースシップ　ラビット　キョンピー　ナイト

パイを動かして通り道を作り、出口を目指す。右下に出口があるなあ。

クリアすれば背景がおがめるってわけ。背景グラフィックはイロイロあるぞ。

コンストラクションで面を作るもよし、モデムで遊ぶもよし。面白さ無限大。

アドバンスド大戦略 —ドイツ電撃作戦—

1991年、第二次世界大戦が再び！

'91年初頭、中東で戦争が始まった。人間は戦争を繰り返していかなければ生きていけない存在なのだろうか……。

●セガ／5月31日発売予定／8,700円／SLG／8M・BB

残念ながらまたも発売が延期になってしまった「アドバンスド大戦略」である。

発売延期の最大の理由は、実際の戦争時の状況とゲームバランスとのギャップにあるらしい。戦争当時の模様をそのまま再現してしまうと、プレイヤーを無視したものになってしまう。しかしまったくのオリジナルだと、このゲームの売りのひとつ「リアルさ」が半減してしまう。ここのところの調整にセガもかなり手こずっているとのこと。でも、いいかげんなものを出すより、じっくり調整してもらったほうがいいからね。

今回の取材では「改良」コマンドの概要がわかったのでお知らせしたい。また新しい写真も入手できたのであわせて見ていただこう。

「改良」とは「進化」のコマンドとは違い、同じ車体（戦車の場合）に装甲（そうこう）や砲塔（ほうとう）を載せ替えて、攻撃対象を変えられるというもの。しかし1度改良した車両はもとの車両にはもどせない。最前線で、そこにいる車両の攻撃対象と違う敵が攻めてきたときに便利なコマンドだ。また何かわかり次第報告しよう。

タイトル前に入るメッセージ。戦争なんかじゃ死にたくねぇ。

デモ画面でのプロローグ。“カリスマ”ヒトラーが総統に就任し、ドイツは悪魔の帝国になろうとしている。

改良は都市上で行われる。もちろん費用がかかるが使いようによっては非常に便利なコマンド。

都市を襲うドイツの長距離攻撃ミサイルV－1。着弾と同時に都市にダメージを与え消滅する。

敵のレーダー網に引っかかったV－1。レーダー付近に装備された対空砲に迎撃されてしまった。

1991年1月現在戦闘が行われている中東のマップ。この時代のイラク軍はとても貧弱。

最新作のホットメニューを宅配します

BE-MEGA HOT MENU

BEメガ・ホットメニュー

PART 1

ディックトレーシー

セガ／2月22日発売／6,000円／ACT／4M

アメリカで人気の映画「ディックトレーシー」がアクションシューティングになって登場だ。次々と現れるギャング達を、ピストルやマシンガンを使って倒していこう。

手に汗にぎるアクションシューティング

今、話題の映画「ディックトレーシー」がメガドライブで登場。ゲームの内容は一風かわったアクションシューティングになっている。

このゲームには全部で6つのステージがあり、それぞれのステージには3つのラウンドが用意されている。3つめのラウンドにはボスが登場し、こいつを倒せば次のステージに進むことができるのだ。

ステージとステージの間にはボーナスステージが用意されている。ここで好記録を出せば、ボーナス得点とクレジットが加算される。このゲームはコンティニューの回数が制限されているので、このチャンスを逃がす手はない。うまくやれば、1回のボーナスステージでクレジットを3つも増やせるぞ！

次々と現れるギャングたちを、ピストルとマシンガンを使って倒していくのだ。

操作方法

このゲームは3つのボタンを使用する。まずⒶボタンはピストルを撃つボタンだ。これは主人公の近くにいる敵を倒すのに使用する。そしてⒷボタンでジャンプをし、Ⓒボタンでマシンガンを撃つ。マシンガンは、遠くにいる敵を倒すのに使用する。この3つのボタンを押し間違えないよう、うまく操作するのだ。

ピストルを撃つ

ピストルは主人公の近くに現れた敵を倒すことができる。弾数は無制限だが、連射することはできない。また、遠くにいる敵はピストルで倒すことができない。

マシンガンを撃つ

マシンガンは遠くにいる敵を倒すことができる。弾数は無制限で連射がきく。しかし、照準が現れないので、なかなか敵に弾が当たらない。これは慣れるしかないぞ。

パンチをする

敵が近くまでくると、銃を撃たずにパンチをする。一撃で敵を倒すことができるが、銃をもった敵には有効ではない攻撃法。銃が使えないラウンドはずっとパンチで戦うぞ。

ジャンプする

敵の弾丸をかわすときに使う。最初のほうのラウンドではほとんど使うことがないが、後のほうでは主人公の足元に次々と弾が飛んでくるので、かなり多用することになる。

しゃがむ

敵の弾丸をかわすときに有効。また、敵のパンチなどもかわすことができる。しかし、敵が足元に銃を撃ってきたときは、ジャンプしないとよけられないぞ。

STAGE1

第1ラウンド 街路に群がる敵を撃て!

とにかく銃を撃ちまくるのだ

まずは警察署の前からスタートだ。主人公のディックを操って、次々と現れるギャング達を倒していこう。

敵はディックの近くか遠くに出現する。近くに現れたときはピストルを撃ってやっつけよう。遠くにいるときはマシンガンを使うのだ。

敵が銃を撃ってきたら、しゃがんで弾をかわそう。しばらくすると敵が弾を込めなおすので、その間に反撃するのだ。

敵が銃を撃ってきたらしゃがんでかわそう。

消火栓を撃つと水がふき上がる。細かい演出だ。

ギャングたちとディックトレーシーの戦いが始まろうとしている。

主人公の近くに現れた敵は、ピストルを使って倒すのだ。

車の中から大勢の敵が現れて銃を撃ってくる。

窓ガラスや電話ボックスにマシンガンを撃つと、パリパリ割れていくぞ。

STAGE1

第2ラウンド 素手で敵を倒すのだ!

敵に近づいてパンチを繰り出せ

ある程度画面を右に進むと、ラウンドクリアとなりラウンド2に移る。このラウンドでは、ディックが銃を使うことができなくなっている。だから敵と素手で戦うしかないのだ。ここは敵にギリギリまで近づいてパンチを打とう。ただし立ったまま戦うとこちらもパンチを喰らう可能性があるので、座って戦ったほうがいいぞ。

しばらく進むと銃を撃ってくる敵が現れる。こいつは弾切れの間に少しずつ近づいて間合をつめるしかない。無理して近づこうとすると、弾丸をたて続けに喰らって、あっという間にライフがなくなってしまうぞ。

また、ダイナマイトを投げてくる敵が現れるが、こいつは近づいてしまえばダイナマイトに当たらずにすむ。しかし、他の敵と同時に現れると、少々やっかいだ。

こいつが銃を撃っている間は立ち上がってはいけない。ひたすら弾切れを待つのだ。

弾切れになると、銃に弾を込め始めるので、その間に近づいて倒すのだ。

こいつはダイナマイトを投げてくる。当たるとダメージが大きいぞ!

このラウンドは銃が使えないので、パンチで敵を倒していくのだ。

列車の上に乗り、敵を倒そう。銃を撃ってくる敵には気をつけるのだ。

はたして、ディックトレーシーは銃なしで勝つことができるのか?

ディックトレーシー

STAGE 1

第3ラウンド ボス・イッチイを倒せ！

ボスは耐久力があり手強いぞ！

第３ラウンドに突入すると、いよいよボスのイッチイが登場する。こいつはもの凄いスピードで走りながら現れ、急に立ち止まったと思うといきなり銃を乱射してくる。ここはボスが銃を撃つ前にマシンガンで倒すようにしよう。しかし、このボスは１度倒れても再び立ちあがり攻撃してくる。イッチイを完全に倒すためには、右上にあるライフゲージがなくなるまでマシンガンを撃ち込むしかないのだ。

ボスとしばらく戦っていると、突然スクロールが止まる。すると主人公の両側に銃を撃ってくる敵がしつこく何度も現れるので、十分注意しよう。

青い服を着た男がイッチイだ。マシンガンを撃ってくるぞ。

１度倒れてもまた立ち上がるボス。しぶといヤツだ。

イッチイは攻撃を受けると、走って画面の外に逃げてしまう。

階段にぶらさがるイッチイ。狙いをつけてマシンガンを撃つのだ。

ザコも次々と現れる。うっとおしいので早目に倒してしまおう。

こいつがボスのイッチイ。かなり手強い相手だぞ！

ついにイッチイを追いつめた！ しかし戦いはまだ続く……。

やっとイッチイを倒すことができた。つらい戦いだった……。

ボーナスステージ

ボスを見事に倒すとボーナスステージにチャレンジすることができる。このボーナスステージは射撃訓練場になっており、次々と立てられる３つの標的を撃っていくのだ。標的はギャング達の絵が描かれたものだが、中には警察官や一般市民の描かれた標的も立てられる。いっぺんに標的は３つ立てられるので、それぞれ左からＡ、Ｂ、Ｃボタンを使って撃ち倒していこう。当然のことながら、撃っていいのはギャングだけだ。間違えて一般市民たちを撃ってしまうとミスになるぞ。また、ギャングを撃ちもらしてもミスになる。

射撃の成績が良いと、クレジットが増えボーナス得点が入るが、ミスが多いと何ももらうことができないぞ。

ボーナスステージは射撃場が舞台だ。まずは銃をかまえて……。

３つの標的が現れるので、その中からギャングだけを狙い撃つのだ。

間違って、市民や警官を撃たないように！ 慎重に標的を撃つのだ。

ボーナスステージの成績がいいと、クレジットが増える。得点も入るぞ！

STAGE2 第1ラウンド　ナイフ男に気をつけろ!

敵の不意打ちに気をつけるのだ

ボーナスステージが終わるとステージ2へ突入だ。

第1ラウンドでは、倉庫の中で戦いが繰り開げられる。ここでは今までにない強敵が現れる。それは、ムラサキ色のコートを着たマシンガンの男だ。こいつは主人公の足元にマシンガンを撃ってくる。だから、しゃがんでも弾をよけることができないのだ。ここはジャンプで弾をかわそう。

いよいよステージ2へ突入だ。戦え！　ディックトレーシー!!

このラウンドは倉庫が舞台だ。マシンガンを撃ってくる敵が次々と現れる。

ナイフ男の一撃を喰らってしまった。

足元に飛んでくる弾丸は、ジャンプしてよけるのだ。

ライフがなくなると死んでしまう。これでは逃げ場がない…

ナイフを持った男が突進してくる。このままほおっておくと危険だ。

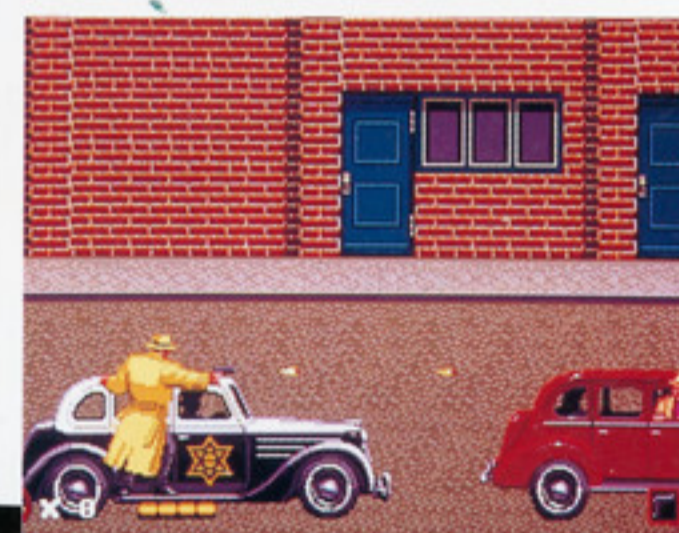
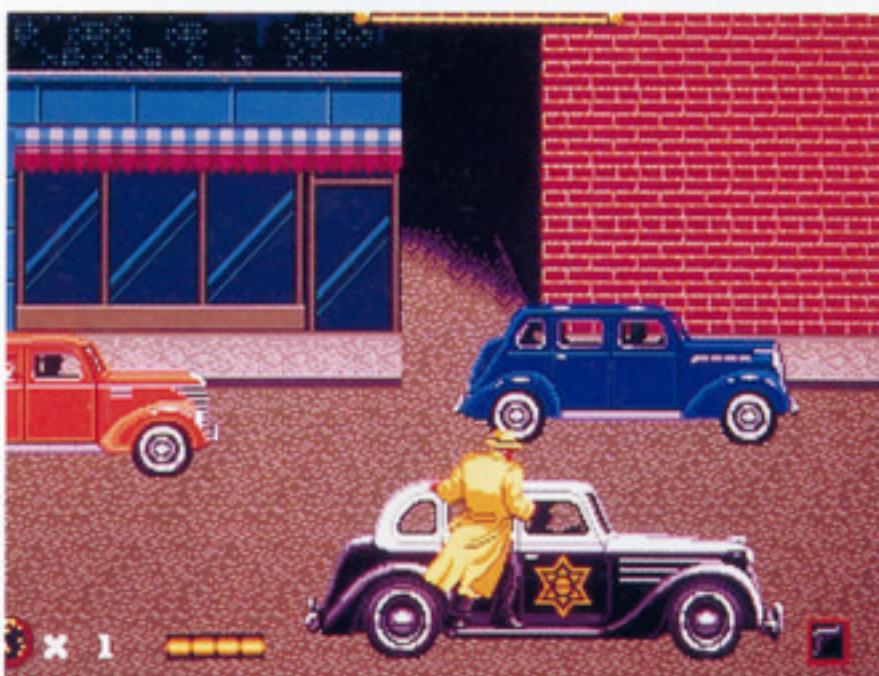
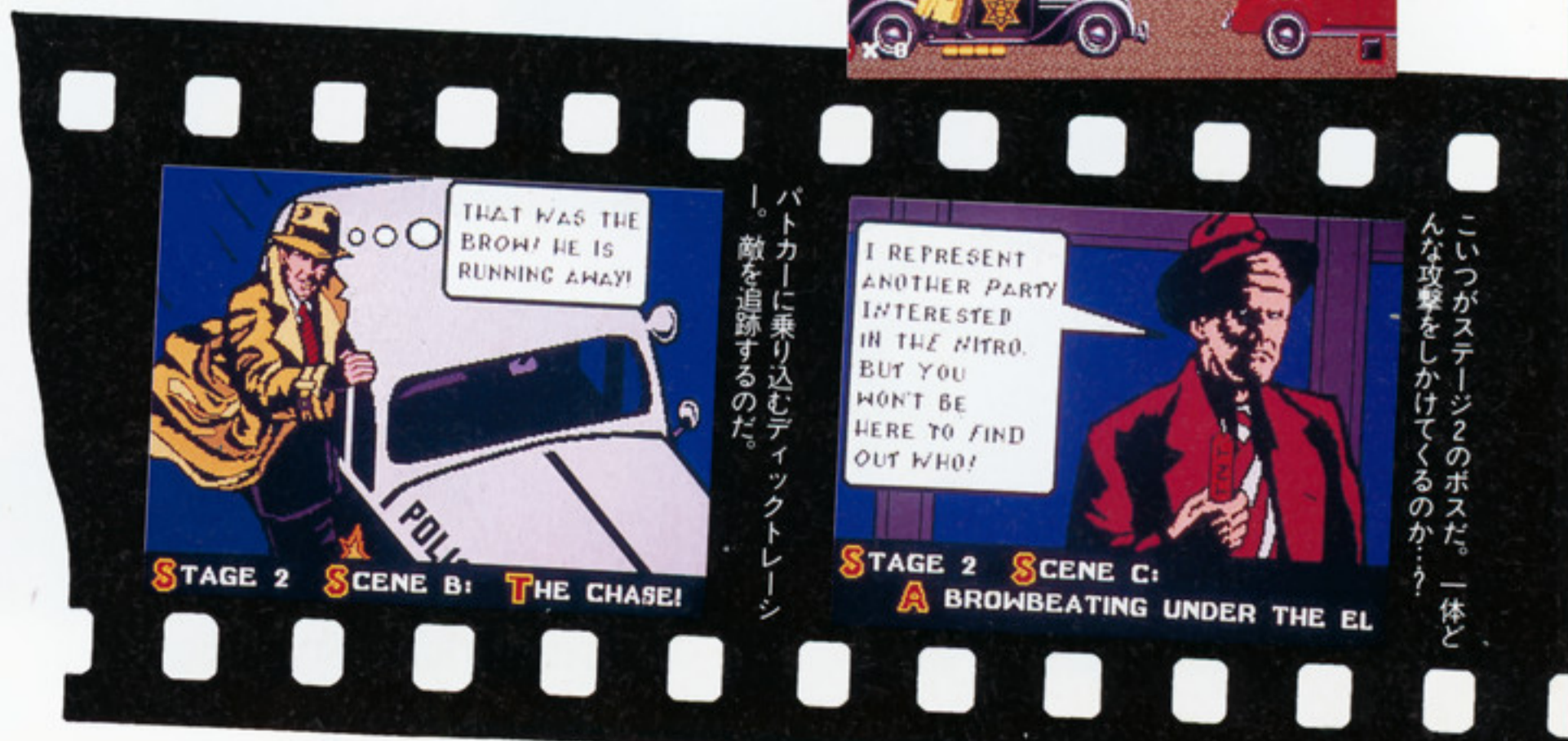
STAGE2 第2ラウンド　車に乗って銃撃戦だ

弾を撃たれる前に敵を倒そう

ラウンド2は車に乗って戦うことになる。背景が高速スクロールする中、敵が車に乗って次々と現れる。窓から顔を出すと攻撃してくるので、撃たれる前にギャングたちを倒すのだ。もし敵が銃を撃ってきたら、車の陰に身を隠して弾をかわそう。車の上に乗って弾をよけることもできるぞ。

しばらく進むと車が2台現れ、中から同時にギャングが銃を撃ってくる。ここはよほどうまく戦わないと弾丸を喰らうので、ダメージ覚悟でマシンガンを撃ちまくろう。ヘタに敵弾をよけるよりはマシだぞ。

車の陰に隠れて、敵の撃った弾丸をよけることもできるぞ。

ギャングが次々と車の中から攻撃してくる。こちらもマシンガンで応戦だ！

すぐそばに現れる敵はピストルで倒そう。早く弾を撃つのだ。

車に乗った主人公。しかし、敵の攻撃はまだ続くのであった。

パトカーに乗り込むディックトレーシー。敵を追跡するのだ。

こいつがステージ2のボスだ。一体どんな攻撃をしかけてくるのか…？

バトルゴルファー唯

セガ／2月15日発売／6,000円／SPT&ADV／4M

ストーリーを楽しみながらゴルフも上達しちゃうという、一石二鳥なスポーツ・アドベンチャーゲームがついに登場！ 悪の一味バトルゴルファー軍団を相手に、打て打て、打ちまくれ唯ちゃん！　って感じの爽快ゴルフゲームなのだ。

アドベンチャー仕立てのゴルフゲームなのだ

ＡＤＶ(アドベンチャー)ファンの皆さん、スポーツゲームファンの皆さんお待たせいたしました、ということで登場したのがこの「バトルゴルファー唯(ゆい)」だ。このゲームは今までにないタイプのスポーツ・アドベンチャーで、ストーリー性を楽しみながらゴルフ・プレイができるというもの。「ゴルフなんかやったことありましぇ～ん」という人でも、気軽に遊べるような親切設計になっているので安心してね。

ストーリーはとってもゴージャス。世界征服をたくらむ悪の組織「ダークハザード」は、表向きは「ハザード財団」と称して各地でさまざまな大会を開催していた。「優秀な人材の育成」、それがハザード財団の名目だったが、彼らの真の目的は、才能のあるゴルファーを誘拐して改造人間にし、バトルゴルファーにすることにあったのだ！　そこでダークハザードに目をつけられたのが主人公・水原唯とライバルの竜崎蘭。ハザードカップ女子マッチプレイトーナメント選手権最終日、２人は悪の一味に誘拐されてしまったのだ。運良く助かった唯は、竜崎蘭を助けるため、一人ギル・カントリークラブへと向かうのだった……。

で、唯ちゃんはゴルフ試合で敵を１人ずつ倒してゆき、最後のボスをやっつけて、蘭ちゃんを助け出す、というのがこのゲームの目的。試合で負けるとそのままゲームオーバーになっちゃうのがシビアなところ。ゴルフに慣れてない人は、「ゴルフモード」でお勉強してから挑戦するのがグーかもよ。

アドベンチャー画面

画面右側が唯ちゃんだ。ひとクセもふたクセもありそうなアクの強い人たちが次々に登場してくるから楽しいぞ。

Ａ、Ｂ、Ｃどのボタンでも０Ｋで、コマンドのキャンセルはＢボタンで行う。詰まったときは最初からやり直す、これがＡＤＶの必勝攻略法ね。

ゴルフ画面

ゴルフモードのとき、あるいはＡＤＶモードの対戦のときこの画面に切りかわる。十字キーで使用するクラブ、ボールを打つ位置、ワザなどを選び、パワーメーターが適当な位置に来たらＡボタンでかっ飛ばそう。キャディさんのアドバイスも聞けるから、ビギナーは利用してね。

物語はこうして始まった

バトルゴルファーの候補に上げられた2人の写真。ちなみに唯ちゃんはB80、W58、H83のピチピチの16歳だ。

こいつがダークハザードの黒幕、プロフェッサーGである。しかし、ゴルフで世界征服をたくらむなんてイキなやつ。

ちょっとエッチ。あやうく改造されてしまいそうになる唯ちゃんだ。ああ、もうちょっと(何が?)。

そこにいきなり登場した謎のおっさん。わりとカッコいい中年だが、一体誰なのかは誰にもわからない。

そしていく日かが過ぎ去った。テレビでギル・カントリークラブのニュースを見た唯は、蘭を助けに行くことを決意した。

イケイケ唯(ゆい)ちゃん！

唯ちゃんをいぢめるいけない人たち

ハガタ カオル

一番最初の対戦相手。ダークハザードの手によって改造手術を受けているものの、敵キャラの中では一番弱い。元プロ野球選手の20才。

キ タ コ

年令は推定10万21才。どうやら妖怪の一族らしい。プロフェッサーGからの依頼によりダークハザードの一員となった。かなりの実力。

ディボット

自称正義の味方だが、よくわからない謎なやつ。バトルゴルファーの中ではハイクラスの実力で、強打したときの飛距離はものすごい。

プロフェッサーG

たぐいまれなる悪の天才科学者。唯と蘭を誘拐した張本人で、世界をバトルゴルファーで征服しようとしている、バッドな人。超強い。

プレーヤーのステータスについて

プレーヤーのステータス（数値）は、ＡＤＶ画面で常に表示されていて、自分の状態がわかるようになっている。ＲＰＧのように、敵に勝ったりゴルフで良い成績を出したりすると一定の経験値が手に入るしくみで、経験値がある数値を越えるとレベルが上がっていくのだ。

ＬＫ（幸運度）が上がると天候が比較的良くなる。ＳＰ（ショットパワー）がたまるとワザが使える。ワザを使って消費したＳＰは、ドリンクを買って回復させる。買い物はＧ（お金）がたまれば可能。これはＩホールごとに、勝てば手に入る賭け金なのだ。

アイテムショップもあるでよ

なんだかしつこそうなおっちゃんがアイテムを売ってくれる。うさんくさいやつだから買うもの買ったらさっさと出よっと。

９ホール終了ごとに、アイテムショップに入って買い物をすることができる。店で売っているのはドリンク（ＳＰ回復剤)、Ｓ・ドリンク（普通のドリンクより強力に回復する)、ラッキーカード（減少したＬＫを回復する）の３つ。自分のおサイフと相談して買い物してね。

「ゴルフ用語の基礎知識」　丸暗記して友達に自慢しよう!!

ティ・グラウンド

ゴルフっていうのは20万坪～30万坪の広大な面積の中で行うゲームなんだけど、各ホールの第Ｉ打を打ち出すスタート地点のことをティ・グラウンドと呼ぶ。きれいに刈った芝でおおわれている。

Ｏ　Ｂ

プレーが禁止されている区域のことで、正式には「アウト・オブ・バウンズ」､略してＯＢ（オービー）と言う。この区域にボールを打ち込んでしまったら、Ｉ打の罰を加えて元の位置からあらためて打ち直す。ティ・ショットのＩ打目をＯＢにしたら、次打は罰打Ｉを加え３打目となる。

ハザード

障害区域のことで、くぼ地に砂を入れた「バンカー」と池や沼など水域の「ウォーター・ハザード」とがある。バンカーからのショットはけっこう難しいので、気をつけたいもの。

グリーン

ボールを最終的にカップインさせていくホールがある区域。遠くから識別できるように旗竿(ピン)が立っている。ここは微妙なタッチが要求される場所なので、コース内のどこよりも芝がせん細で、きれいに整備されているところなのだ。

パー

各ホールの標準打数のこと。ホールの距離に応じてパー５（ロングホール)、パー４(ミドルホール)、パー３（ショートホール）というように区別されている。

ストローク・プレー

ストローク数（打数）によって勝敗を決める試合方法。もちろん最少打数者が勝者となる。「メダル・プレー」ともいう。

マッチ・プレー

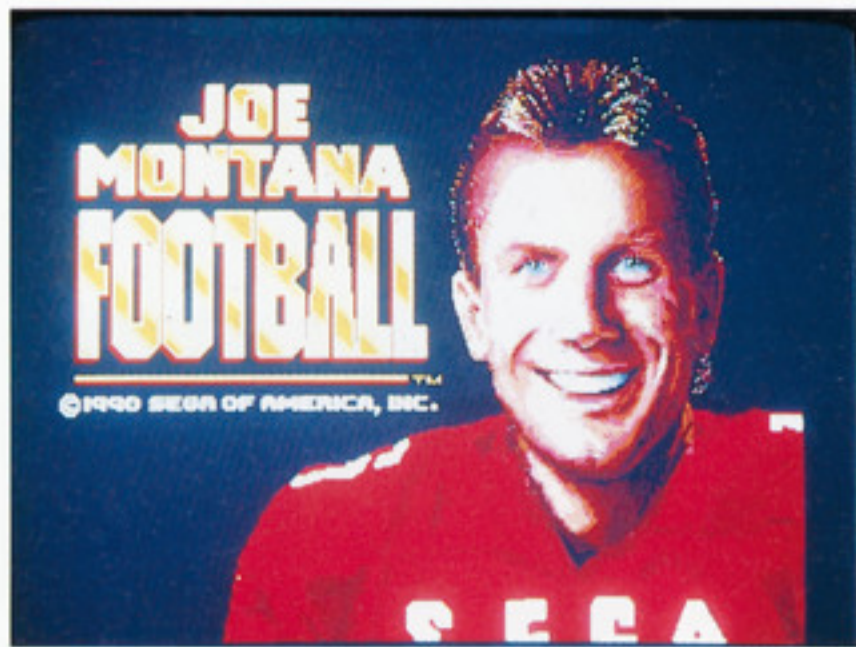
各ホールごとに勝負を決めていく試合方法。

クラブの飛距離

（ウッド）

番	飛距離
１番	210～220Y
２番	200～210Y
３番	190～200Y
４番	180～190Y
５番	170～180Y

（アイアン）

番	飛距離
２番	170～180Y
３番	160～170Y
４番	150～160Y
５番	140～150Y
６番	130～140Y
７番	120～130Y
８番	110～120Y
９番	100～110Y
10番／PW（ピッチングウェッジ）	90～100Y
SW（サンドウェッジ）	～90Y

ジョー・モンタナ フットボール

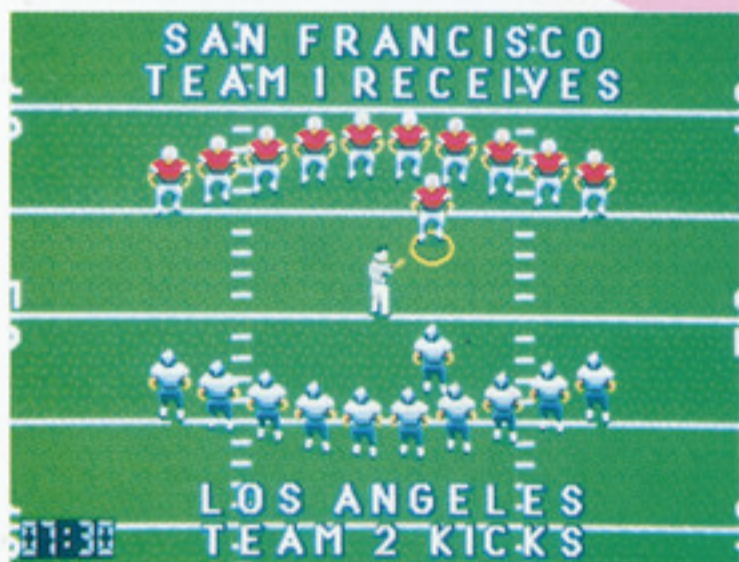
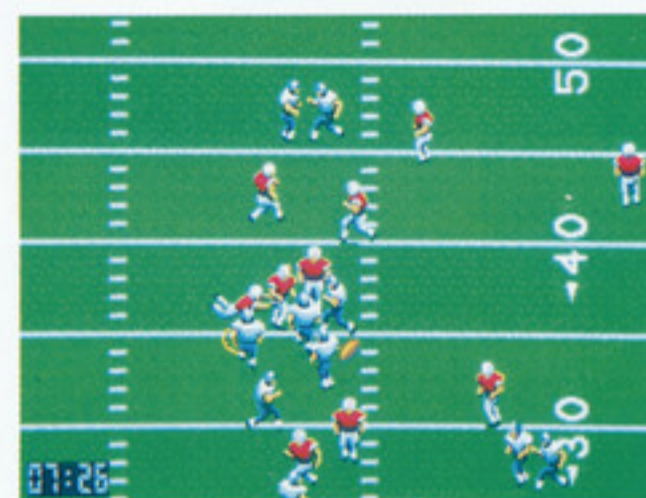
セガ／3月1日発売／6,000円／SPT／4M

NFLのスーパースター、ジョーモンタナを起用した超本格派アメフトゲームが、ついに登場！　従来のアメフトゲームに満足できなかったファンも唸ることうけあいのデキだ。

本場アメリカの興奮そのまま！

最近日本でも衛星放送などで試合の様子が中継されているアメリカンフットボール（略してアメフト）が、メガドライブのゲームに登場するぞ。しかも、細かいルールが省かれたいかにもテレビゲームっぽいものではなく、限りなく本物に近い出来に仕上がっている超本格派だ（特にペナルティーやフォーメーション関係などは従来のものに比べて非常によくできているぞ）。一見するとファミコンの「ベストプレープロ野球」のようなスポーツ・シミュレーションゲームではないか？　と思ってしまうほどのリアルさは、アメフトファンには待ってましたというデキなんじゃないかな。

また、アメフトをあまり詳しくない人でも、このゲームをプレーしながらアメフトのルールや面白さが分かるようになっているから敬遠する必要はないぞ。なれてくれば、自分で作戦を立ててフォーメーションを決めることもできるだろうし、敵の作戦を読んで罠にはめるようなアメフトの醍醐味を味わうこともできるだろう。

もちろんスポーツゲームにつきものの、2人対戦プレーもできるので、アメフトファンだけでなく幅広いユーザー層に渡って楽しめるぞ。いままでにない超本格アメフトゲーム。キミのソフトコレクションに入れてみてはどうかな？

アメリカの国民的スポーツ、それがこのアメフトだ！　神聖なコイントスからゲームは始まる。

選手同士の激しいぶつかり合いがアメフトの魅力。効果音も迫力モンだぞ。

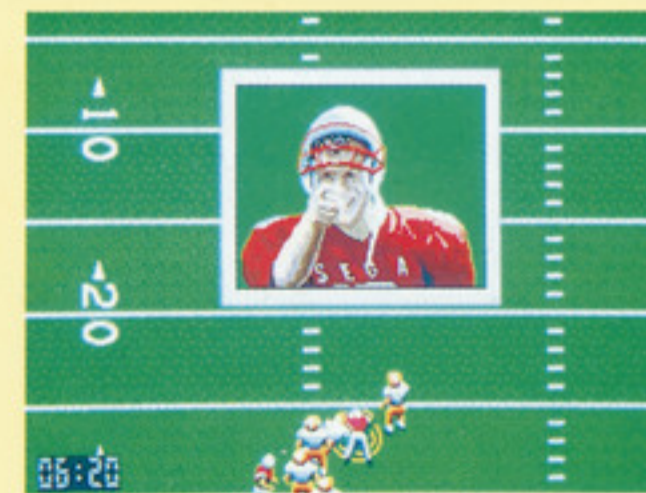
空高く舞い上がったボール。この形がけっこうクセモノだけど、ゲーム上ではあんまり関係ない。

設定によって細かいルールも適用できるぞ。もちろんペナルティ設定なしでもプレーできる。

天才クォーターバック
ジョー・モンタナとは？

タイトル名の一部にもなっているジョー・モンタナ。アメフトの一選手なのだが、これが実はタダ者ではない。日本プロ野球の代名詞が長島茂雄であるように、全米ではアメフトといえばジョー・モンタナなのだ。

全米のプロアメフトチーム「サンフランシスコ 49'ERS」のクォーターバックであるジョー・モンタナは、チームリーダーとしての優れた判断力、技術力を備え持ち、チームを何度も勝利に導いた。スーパーボール（プロ野球の日本シリーズにあたるもの）のMVPに2度選ばれるなど数々の輝かしい成績をおさめ、1980年代のスタープレーヤーとしてその名を欲しいままにしてきた。アメフトのスタープレーヤーは全米の人気者でもある。そんな彼のキャラクター性を押し出したゲームが今回登場しても、別段不思議はない。ゲームジャンルがRPGとかだったら別の意味で不思議だが……。「魔術師」ともよばれるモンタナの魅力にはきっとキミも酔いしれることだろう。

モンタナのプレーは「モンタナ・マジック」ともよばれるのだ。

ビッグプレイでロングゲインを確保するとモンタナに褒められるよ

やってみれば単純明解、それがアメフトの醍醐味だ!

4回の攻撃で10ヤード進め!

アメリカでは国民的な人気とはいえ、日本ではイマイチ馴染み(なじ)の薄いアメフト。ルールを知らずにこのゲームをプレーしても、整列→選手のぶつかり合い→整列……を繰り返す展開にすぐ飽きてしまうだろう。そんな人のために、アメフトのゲームをプレーする上で知っておきたい最低限のルールを説明しよう。

基本は「フィールドの端にある相手ゴール（エンドゾーン）にボールを運ぶ」のが目的だ。サッカーなどと異なる点は、選手の交代が自由であること。つまり攻撃専門のメンバーと守備専門のメンバーを1チームでまるまる所有できるワケだ。

攻撃側には4回のダウン（ボールがチームリーダー的存在のクォーターバックの手に渡されてインプレーになったときからデッドになるまでのこと。一言でいえば攻撃権）が与えられ、この4回以内のダウンでボールを10ヤード以上進めることが当面の目標だ。それが達成されれば新たな攻撃権が与えられる。攻撃側はそれを繰り返して相手ゴールに近づいていくわけだが、守備側もそうやすやすと前進を許さない。攻撃側の選手にタックルしてボールをデッドさせることに全力を注ぐのだ。なお攻守の交替は、攻撃側が4回の攻撃権で10ヤード以上進めなかった時や、4回の攻撃中に攻撃側がファンブル（ボールキャッチをミスすること）して守備側がリカバーするか、パスしたボールを守備側がインターセプトした時に行なわれる。そして、作戦内容や与えられるペナルティーなどは、あらゆる面でゴールとの距離が関係してくる。以上のことからアメフトは「ボールを目印に見立てた陣取り合戦」という表現に置き換える事ができる。

1 オフェンス開始

ダウンの始めはこのように整列する。相手チームがどのような作戦でくるかを想定して陣形を決めるんだ。

2 ファーストダウンを取れ

10ヤード以上進んだことをファーストダウンという。これの積み重ねでエンドゾーンに接近し得点へ結びつけろ。

3 タッチダウン!!

ここまでボールを持ち込んで、晴れて得点が入る。得点方法は他にもいくつかあるが、これが最も効率がいい。

4 エキストラポイントだ

タッチダウン成功後はエキストラポイントのチャンスとしてフィールドゴールが狙える。一点だが貴重だぞ。

モンタナとともに勝利をつかみとれ!

それでは実際のゲーム内容について触れよう。プレーヤーは、全米のプロアメフトチームをモデルにした16チーム（実際には28チームある）の中から好きなチームで試合ができる。最初のうちはサンフランシスコチームを使うのがいいだろう。試合形式はその場限りの対戦（2人プレー可）と「セガボール」という勝ち抜きリーグ戦が選べるぞ。

試合は実際同様コイントスによって攻守が決められ、開始する。プレーヤーがコントローラーで操作できるのは丸い印がついた選手のみで、それ以外の選手は作戦に沿った動きを自動的にしてくれる（操作する選手は変更可能）。ボールがデッドの状態になったときは、次のダウンで行なう作戦を選択・決定するモードに入る。このモードでは、どのチームでプレーしてもジョー・モンタナお勧めのフォーメーションと作戦が表示される。彼が勧める作戦は常識的に考えて妥当なものなので、普通に従っていれば特に問題はない。

細かいルールもほぼシミュレートされていて、視覚的にもリアルさを追究したゲームになっている。これはもはや環境ソフトの域に近いノリだ。それでいてアクション的操作部分の要所はしっかり押さえてある点が立派。

演出も凝りに凝っているぞ

JOE'S PLANの文字がかぶさっている作戦はモンタナ推薦の作戦。珠玉のアドバイスとして重宝しよう。

得点したり反則が起きたときにはレフリーのジェスチャー画面が。ここまで再現されていると恐れ入る。

パスプレーを選んだときは画面上部にこのようなウインドウが現われ、パスの相手を選択できる。誰がいいかな。

クォーターが終了するごとに両チームの細かいデータが表示される。これを明日のプレーの種にするのだ。

アメフトの基本だ！全フォーメーションリスト

アメフトの醍醐味のひとつに、多彩なフォーメーション（陣形）がある。それらは見た目にもバランス良くまとまっていて、野性的なイメージが強いアメフトに、知的な要素の存在を感じさせる。実際にそれはその通りで、選手たちはただむやみやたらにぶつかり合っているわけではない。それぞれの選手はチームの要であるクォーターバックの作戦を実行するべく、あてられた任務を遂行しているのだ。アメフトの試合は、ある意味では両チームのクォーターバックの頭脳戦なのだ。よってフォーメーションとそのフォーメーションで展開する作戦の選択は、このゲームで非常に重要だ。下にフォーメーションの一覧表を用意したので、大いに役立てて欲しい。

攻撃フォーメーション

一口に攻撃といってもボールのある位置、ダウン数、残り時間、得点差などの状況によって作戦が変わってくる。例えば敵陣30～10ヤード付近から攻撃するケースでは、得点を意識したプレーが要求される。とくにランニングパスや、パスプレーに見せかけた動きで相手を攪乱するランプレー（ドロープレー）などが有効だ。第３ダウンになったら次ダウンでフィールドゴールがしやすいようにボールを中央に返しておくことも必要。

フィールドゴールも狙えず、最後のダウンでもファーストダウンが奪えそうもないときは、自ら攻撃権を放棄する作戦もとれる。フォーメーションのなかではショットガンフォーメーションやアイ・フォーメーションをよく使うだろう。

SHOTGUN		NEAR		WING	
POST PASS	DEEP PASS	OFF TACKLE	SCREEN RIGHT	SWEEP	COUNTER
FLAG PASS	DRAW	BOOTLEG	PLAY ACTION	SLANT IN PASS	FLARE PASS

SPLIT		SPECIAL		I-FORM	
TRAP	TOSS	PUNT	FAKE PUNT	LEAD	CUT
FLY PASS	CROSS PASS	FIELD GOAL	FAKE F.GOAL	ROLL OUT PASS	MISDIRECTION

守備フォーメーション

攻撃同様あらゆる状況に応じた作戦を立てなければならないが、それらに加えて攻撃側の作戦も考慮する必要がある。「相手はこう来るだろうからこのフォーメーションでこうしなければいけない」といった具合にだ。だからといって常に受け身になる必要もない。ボールの位置によっては守備＝攻撃にもなりうるからだ。攻撃側はだましや見せかけのトリックプレーを使ってくるので、そのへんの読みが見事的中すれば、ボールをインターセプトして攻撃権を奪取することも可能である。柔軟な姿勢で対処しよう。

なおこれは攻守両方に言えることだが、プレーヤーがじかに操作する選手の扱いには十分注意。必要以上にでしゃばらず、フォーメーションの一部に徹しよう。

DIME		NICKEL		3-4	
DEEP ZONE	DOUBLE TEAM	BUMP & RUN	DOUBLE TEAM	MAN TO MAN	WIDE ZONE
SAFETY BLITZ	FAKE BLITZ	BLITZ	SHORT ZONE	BLITZ	SHORT ZONE

4-3		SPECIAL		GOALLINE	
MAN TO MAN	WIDE ZONE	PUNT RETURN	PUNT RUSH	CENTER	SHIFT LEFT
BLITZ	SHORT ZONE	F.G. RUSH	PREVENT	SAFETY BLITZ	SHIFT RIGHT

特別座談会

メガドラ界の真実を暴く！

メガドライブ噂の真相

毎日編集部に寄せられる質問や抗議の投書。あれはいったいどうなっているんだ、これはどういうことなんだ、と編集部は対応に四苦八苦。しかし、編集部としても知らないこともあるし、時期尚早で出せない情報もあるのは事実。とはいえ、読者は知りたいことがなんにもコメントされず、ストレスがたまるばかり。噂でもいいから何か答えてほしい、という読者の熱意に負けてメガドラ関係情報通の3人に集まってもらい、いろいろ真相を話し合ってもらった。もちろん、彼らの言うすべてが正しいというわけではない。そこいらへんは、なんとなく理解してもらって、ご一読願いたい。

〈出席者〉
A氏／フリーのゲーム誌ライター
B氏／某ゲームソフト会社開発
C氏／某ゲームソフト会社営業
（写真は、座談会の再現写真です）

版権ものに弱いセガ

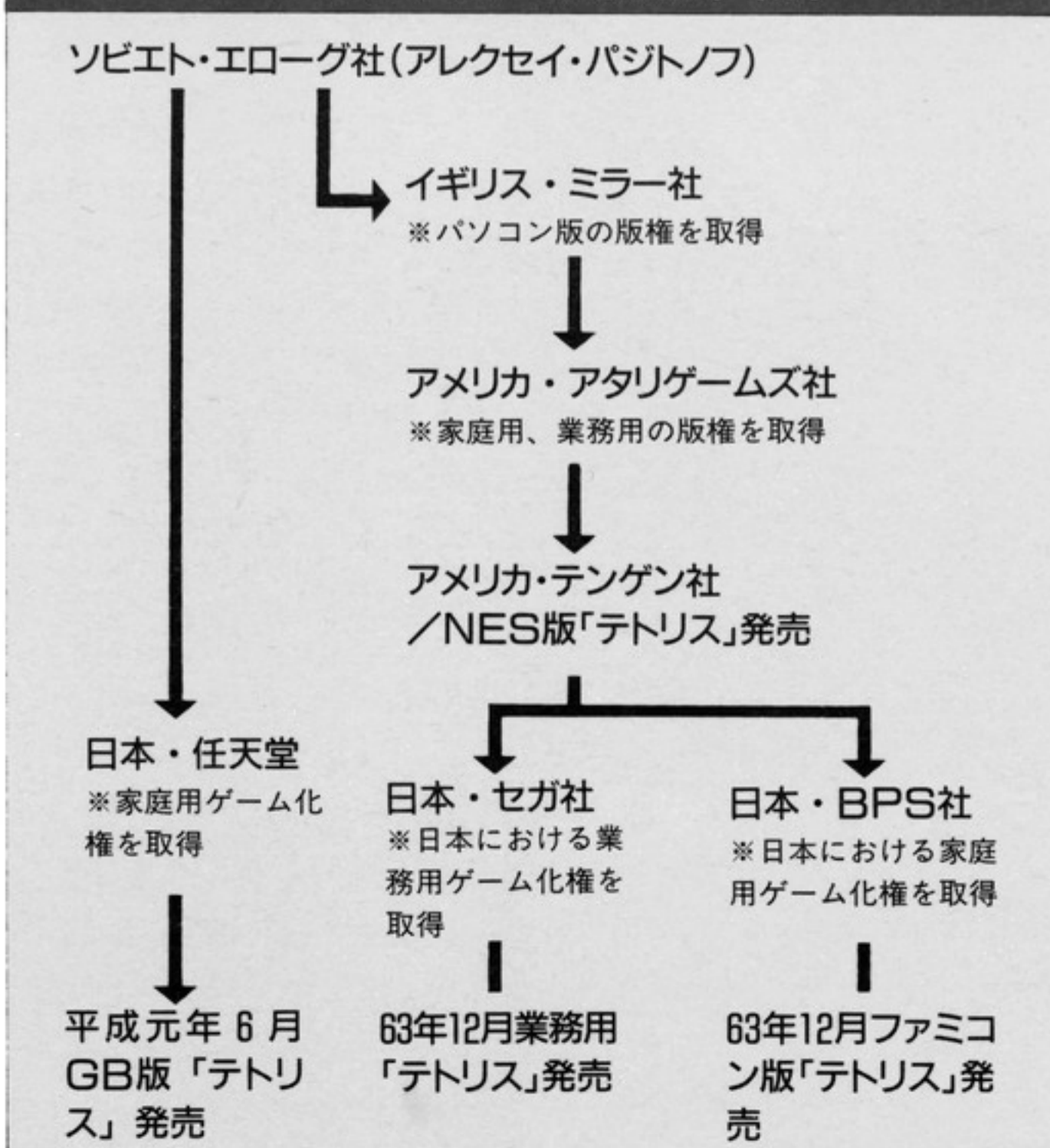
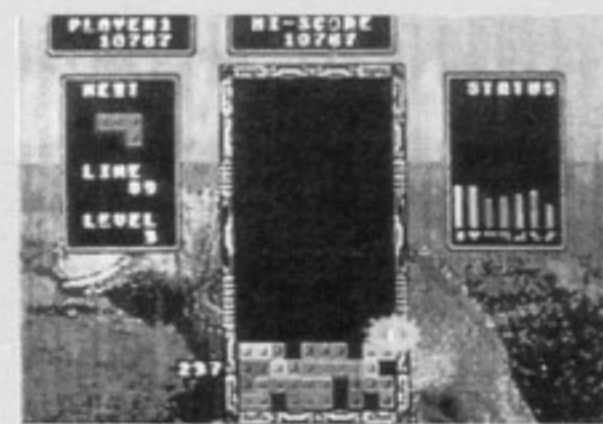
A　今日は、日頃あまり活字にならないこと、メガドライブのユーザーが知りたいことを中心に話してほしいということなんですけど。
B　結構危ない話もあるんだけど、いいわけ？
A　それがより事実に近いなら、ある程度はいいんじゃないですか？
B　そうか。じゃ、何から話そうか。
C　「テトリス」の話は、ちょっと古いかな。じゃ、「ポピュラス」はどう？
B　どちらとも、セガが版権をとれなかったんだよね。あの２本が出てれば、ユーザーは、もっと増えてたかもしれない。
A　でも、「ポピュラス」は、秋葉原で売ってるし。(ジェネシスの)エレクトロニックアーツのソフトは、メガドライブでも動くんですよね。
B　そうそう。ただちょっと高いけどね。グラフィックだけだと、スーパーファミコンのものよりいいかもしれない。
A　それにしても、セガは版権ものに弱いです。これからは、ぜひがんばってもらいたい。

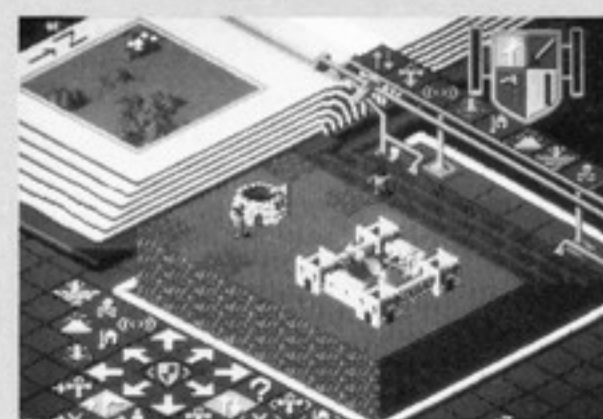
ゲーム雑誌よしっかりしろ

B　でも、セガの雑誌でこんなことしゃべっていいのかな。
C　別に構わないんじゃない。ほかと違うんだから（笑）。
A　そんなこともないと思いますよ。やっぱり、メーカーによってはいろいろあるみたいだし。
B　ゲーム業界じゃ、結構セコいメーカーもあるらしいよ。たとえば、耳のいたいことを書くと、他誌のほうに優先的に情報が早くいくとか（笑）。この雑誌の読者なら、なるほどと思い当たるところがあるんじゃないかな。
C　いや、読者はそこまで深読みできないよ。
B　そんなことないと思うよ。ユーザーは結構頭いいんだから。うすうす感じていると思うよ（笑）。
C　じゃ、いつもヨイショしてればいいわけ？
B　そこまで言わないけど。
C　じゃ、ゲーム雑誌ってなんなんだ、と思うよね。まだまだ、業界用カタログ誌なのかな？
B　それは、とても難しい（笑）。
A　でも、ヨイショされれば、ソフトも売れる。
C　そんなことはないみたいだよ。結局は、ちゃんとしたものを作ったメーカーのものが売れる。そんなこといったら、スーパーファミコンのソフトなんて、年末に全体的にもっと売れなくちゃいけなかったのに、売れるものと売れないものの差が、はっきり出たようだし、メガドラのソフトは、広告もあまりやらなかったけど、いいものはきちんと売れたみたいだしね。
A　それは、正論だけど、全体のシェアが伸び悩んでますからね。ちゃんとしたものを作っても、限界があると思う。
C　それは、ゲーム雑誌を含めて、

フリーのゲームライターA氏／とにかく業界に顔が広い。今回も徹夜明けをものともせず出席。

「テトリス」の版権図解

ソビエト・エローグ社（アレクセイ・パジトノフ）
→ 日本・任天堂　※家庭用ゲーム化権を取得 → 平成元年６月GB版「テトリス」発売
→ イギリス・ミラー社　※パソコン版の版権を取得
→ アメリカ・アタリゲームズ社　※家庭用、業務用の版権を取得
→ アメリカ・テンゲン社／NES版「テトリス」発売
→ 日本・セガ社　※日本における業務用ゲーム化権を取得 → 63年12月業務用「テトリス」発売
→ 日本・BPS社　※日本における家庭用ゲーム化権を取得 → 63年12月ファミコン版「テトリス」発売

海賊版「テトリス」の怪！

どういうルートで、マスターROMが、渡ったのか不明だが台湾あたりで作られている完全な海賊版。オープニング画面のSEGAのロゴが黒くつぶされ、「俄羅斯方塊」というすさまじいタイトルがついている。ちょっと前までは、秋葉原をはじめ各地で8、500円～1万2000円ぐらいで売られていた。

ジェネシス版「ポピュラス」

エレクトロニックアーツがジェネシスに移植した「ポピュラス」。スーパーファミコン版のような新しいフィーチャーはないが、パソコン版の雰囲気をよく再現している。操作性もけっこういい。先日、某ライターがニューヨークへ行って日本円8、000円相当で買いこんできたが、秋葉原では、7、800円ぐらい。

業界全体の責任じゃないのかな。いつまでも、みんな仲良くヨイショばかりやってきた報いだよ。よくないソフトは、どこがよくないのか。じゃ、どうしたらもっとよくなるのかを、雑誌もちゃんと書かないと、パッと見ただけで、おまけに、メーカーの人間とのしがらみでどうこう言っているようじゃね。厳しいことを指摘すると、情報が差別されるのが事実だとしたら、業界自体に未来はないと思うよ。

B　あと、雑誌に望むことは、攻略一辺倒でウハウハ自己満足するようなノリは、はっきり言って時代遅れだと自覚してほしい。

C　それから、女の子のキワドイヌードやHなイラストね。あれもやめてほしいね。俺たちゲーム大好き人間は、宮崎じゃないんだぞ（笑）。ということで、よろしくBEメガ（笑）。

B　ま、誤植さえ少なくなれば、もっとまともになるんだけど。

情報は正しく届いているか

A　僕は、正月「ミッキーマウス」をやりこんだんですけど、あのゲームの評価は、ジャムおじさんが一番正しかったと思う。結構遊べるんですよね。

C　僕もおもしろかったと思う。でも、ソフトの評価って難しいと思う。たとえば、「F-ZERO」なんていろいろな雑誌でベタほめだったしね。あの評価は、同じ編集部だけど、Theスーパーファミコンが一番正確だったんじゃないの？

A　確かに評価は難しいけどね。それぞれの雑誌社のライター層によって違うし。マニアが多いところはそれなりに、若いライターが多いところもそれなりに。

B　BEメガはどうなの？

A　結構ライターは幅広いですね。他誌のように、でっちあげのキャラクターはいないし、おじさんはいるし、女子大生はいるし、プロのライターはいるし。偏らずに、いろいろな層の意見を形にしようとしているみたいですよ。ただ、誤植は多いですけど（笑）。

C　でも、あの評価の点数というのは、ユーザーは、本当に信じてるのかな？

A　以前編集の人に見せてもらったんですけど、不思議なくらい結構信頼してますよね。

B　とすると、記事を読んだり、評価の点数を気にして、ソフトを買っている人が多いわけ？

A　少なくはないと思いますよ。

C　そうかな。ときどき信用できないときがあるんでね（笑）。

B　少なくとも、ファミコン誌のメガドラソフト評よりまともだと思うよ。

某ソフト会社営業C氏／市場動向を見る目は、したたか。椅子の温まる暇もないほど飛び回っている。

メーカーの事情

A　メガドライブは、春にはRPGやシミュレーションゲームが出るようですけど、秋はどうなんでしょう？

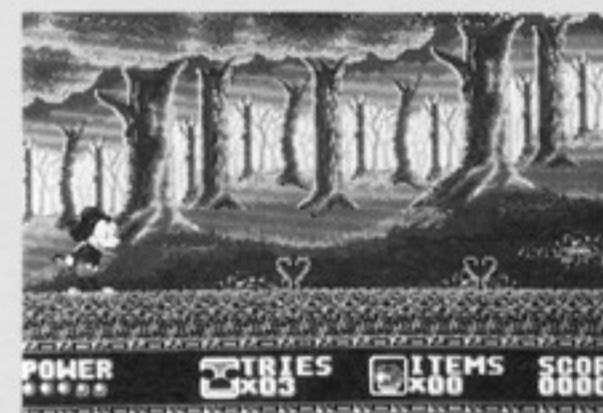
C　目玉がない。

B　セガにはあるんじゃないの？

C　そこまでは、まだ情報がないから……。サードパーティーでは、結構いいソフトを出しているところが、年内にRPGを出すみたいだね。あと、RPGといえば、「ファンタシースターⅣ」ね。もしかすると、サードパーティーが作る可能性もあるようだね。

A　そんなことってありますかね。

B　可能性がないとはいえない。自社の利益より、メガドライブ全体のマーケットのことを考えたら、そうしたほうがいいんじゃないかな。どのソフトメーカーも、まずはシューティング、そしてアクションというふうに、得意不得意関係なく、発売予定ソフトがだいた

アイラブ！ミッキーマウス！ふしぎのお城大冒険

キャラクターものということで発売前の期待は、あまりたいしたことはなかったが発売後、読者の間でも評価が、急上昇。発売決定から発売日まで期間が短かったため十分な紹介ができなかったことに本誌も反省。

米MD誌『MEGAPLAY』より

隔月刊で刊行されているアメリカのメガドライブ専門誌。最新号は、結構スクープ的な記事が載っている。たとえば、今夏アメリカでスーパーファミコンが発売される予定だが、それに合わせてジェネシスでは、「ファイナルファイト」「ターボアウトラン」「ウィロー」が発売される予定だとか、CD-ROMでは「ギャラクシーフォース」が発売される予定とか、スゴイ話が載っている。あちらのセガは情報にオープンなのだろうか。

某ゲームソフト会社開発B氏／歳は若いがキャリアは、十分。もちろんバリバリのゲーマーでもある。

いパターン化されているからね。得意なジャンルがあるところは、得意なものを年に何本か発売するようなシステムを、マーケット全体で作っていくのも、一つの方向だよね。
A　なるほど、そうしてマーケットの利益をまず優先して考える。
B　まあ、それは理想でもあるわけで、個々のメーカーの事情を考えるとちょっとつらいかもしれない。
C　話はわかるけど、やっぱりうちのような小さなメーカーはつらい（笑)。

ユーザーはゲームに燃えているか

B　最近コンピュータゲーム全体で、パワーがダウンしてるんじゃないかと思うんだけど。
A　以前のような活気は、たしかにないですね。
C　メガドライブに限らず、スーパーファミコンだってそうだね。あれほど騒いだマシンなんだけど、知り合いのショップの人に聞いたら、売れているソフトは限られているみたい。
A　となると、もはやゲームをやるマシンは、ソフトにとってそれほど関係ない。
C　というわけではないんだけど、いまのところ、売れているものと売れないものは、結果的にはっきりと分かれているみたい。
A　昔みたいに、あるマシンのソフトさえ出していれば大丈夫、なんて絶対的な保証はないんですね。
B　絶対に信頼できる保証はない。
A　ということは、コンピュータゲーム自体が、やはりおもしろくなくなったんですかね。
C　ユーザー全員が、どっと注目するようなソフトが少なくなったのか、それともみんなもうゲームに飽きてきているのか。
B　どちらかわからないけど。ゲームもユーザーも、パワーが落ちているのは事実。
A　ユーザーの好みが多様化しているとは考えられませんか？
B　それも原因の１つだと思うけど。もっとほかに、大きな原因があるような気がする。

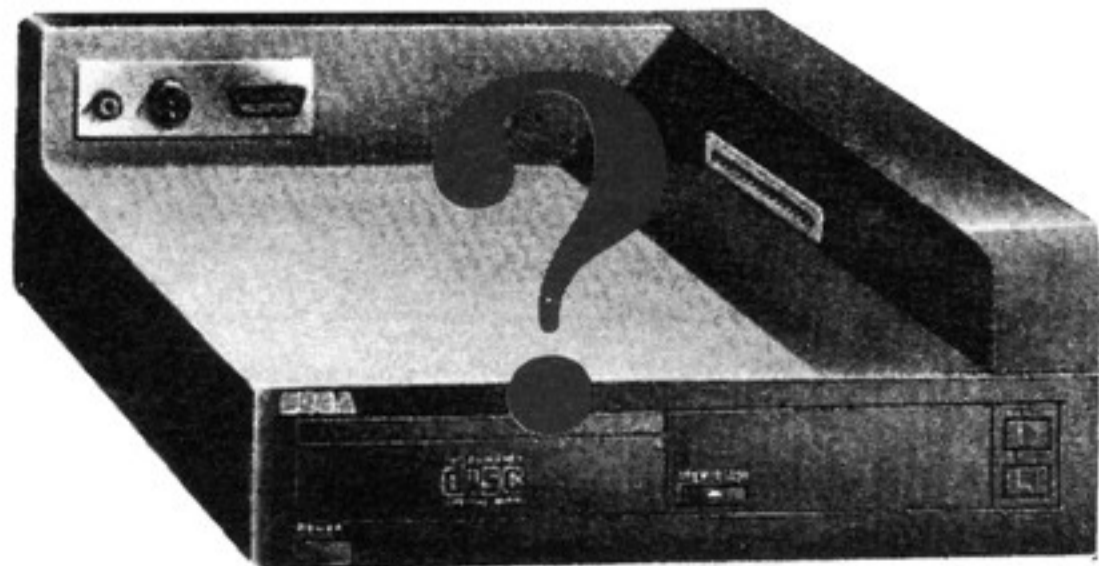
話題はニューハード

C　もうそろそろCD-ROMに話を変えようか。
B　それいこう。
A　CD-ROMは、はたして今年中に発売されるのかどうか。
B　いろいろな人が言ってるけど、秋ごろという説が濃厚(のうこう)だね。セガは、そろそろ正式に発表するのかな。雑誌でも読んだことないし。
C　正式発表は、春ごろじゃないかな。ところで、スペックは、もう決まったのかな？
C　とっくに決まってると思うけどね。かなりの性能になるらしい。かつてBEメガの記事にあったように、メガドライブの機能をバージョン・アップできるようなシステムがあるらしい。
A　となると、グラフィックやサウンドもスーパーファミコン並み、いやそれ以上になるわけですね？
C　そうなるみたいだね。あと、拡大・縮小・回転もハード上でできるらしいね。これは噂だけど。
B　となると、いまスーパーファミコンを買いそびれている人は、その必要もないわけだ（笑)。
A　でも、ドラクエⅤが出たら買うでしょ。
C　確かに（笑)。で、セガのCD-ROMのソフトはどうなってるのかな？
B　これはあくまで予想だけど、パソコンで大ヒットしたRPGで、メガドラで出てないイースシリーズやドラスレシリーズなんて出そうな感じだよね。
C　それは希望半分？
B　そう(笑)。それから、メガドラでヒットしたアクションゲームの続編なんて出てもおかしくないね。
B　それで、はたして３万円台で売り出すのかな？
C　値段までは、まだ決まってないと思うよ。本当のところは、正式発表を待つしかないね。でも、セガのことだから、かなり安くなると思うよ。

どうなるメガドラ'91

C　で、最後にどうなるメガドラということになるんだけど。
A　やっぱり堅実(けんじつ)なマシンとしての地位を確立するんじゃないですか。さっきもあったように、ソフトが売れるものと売れないものにはっきりわかれてきたのは、そういう傾向のゲームマシンとしては、メガドラが結構早かったでしょう。その時期、メガドラは売れないマイナーなマシンだと、さんざんファミコン誌などで書かれて、ユーザーは肩身の狭(せま)い思いをしたと思うんですが、夏ごろに「スーパーモナコGP」や「サンダーフォースIII」が売れて、見方がちょっと変わってきた。いまにして思うと、メガドラは、結局ほかのマシンよりもマーケットのトレンドが早かっに過ぎないと思っているんですよ。
B　それをいまスーパーファミコンが体験している。
A　たぶんそうだと思うんです。
C　だから、早くつらい経験をしたぶん今年は、それをいい方向に生かせるんじゃないかな。
B　うまくその経験をソフト作りに生かせると、結構メガドライブは強いと思うよ。
C　そうそう。今年は強いよ。みんながんばらなくちゃね。
（'91年１月13日収録）

CD-ROMは、意外と早い？

期待のCD-ROMの動きは最近、水面下ながらもあわただしいことは事実。今年メガドラ陣営起死回生の切札になるか？

好評特別連載企画

熱血メガドライブ宣言 Part 2

今までに熱血宣言をしてくれたメーカー

'89年夏号増刊●セガ、テクノソフト、アスミック、サン電子、メサイヤ（NCS）'89年秋号●シグマ商事、マイクロネット　'90年2月号●タイトー、ホットビィ　'89年4月号●ウルフチーム、東亜プラン　'90年7月号●ナムコ、金子製作所　'90年9月号●日本テレネット、ゲームアーツ、ユニバック、サンリツ電気　'90年10月号●ビデオシステム、九娯貿易　'90年11月号●トレコ　'90年12月号●東宝　'91年1月号●データイースト、講談社経営総合研究所　'91年2月号●ビスコ

東芝EMI

東芝EMIは数々のCDを出し、音楽の分野では有名だ。今回、音楽の分野からメガドライブ市場へ新規参入。今まではゲームミュージックのCDを出したことはあるが、ついにゲームソフトの開発に力を入れ始めたのだ。また、同社はメガドライブ参入によりマルチメディアを打ち出している。同社の得意とするCD、CD-ROMへの展開を図ろうというのがねらいだ。「マスター・オブ・モンスターズ」を引っ提げてメガドライブ市場に参入する東芝EMIに開発状況や今後の展開などを聞いてみた。

マルチメディアを主眼に将来をみる

東芝EMI

以前、ファミコンではゲームを発売していたが、しばらく開発を休止。今回、マニアックなユーザーが多いといわれるメガドラに参入。今後、どんなゲームを作っていくのか？そのへんをじっくり聞いてみよう。

――ゲーム市場への参入はいつからでしょうか？

東芝EMI（以下東）　1985年にファミコンのソフトを制作し、販売も開始しているので、ゲーム市場には参入していました。また、パソコンでもMSXの一部のソフトを手がけておりました。しばらくお休みをとっておりましたが、再びゲーム市場に参入し、ソフト開発を再開することになりました。その第一弾としてセガのメガドライブに参入したのです。

――なぜ、メガドライブを選んだのでしょうか？

東　我社ではマルチメディアを主眼にソフトの制作、製造、販売を手がけており、そのマルチメディアのなかには、アミューズメントとソフトの２つの大きな柱があります。今回参入したメガドライブは16ビットゲームマシンということで、ゲームそのものの性能もさることながら、ソフトの高機能化にも魅力を感じているのです。このことは我々と同時にユーザーも感じていることだと思いますし、将来も期待できると思っています。メガドライブは現在ではもっとも優れたマシンであり、また、長い目でみるとCD-ROM化していくだろうと予想されます。このマルチメディア事業を展開するなかでメインとなるのがCDやCD-ROMであり、我社の今まで資産から、今後も優位に立っていくために役に立つと考えています。

――CD-ROMやゲーム図書館についてはどう考えていますか？

東　CD-ROMは大容量のゲームができるということで、当然参入していきたいと思っています。

――ゲームギアはどうですか？

東　ゲームギアについては現在のところ市場を把握しきれない状況ですので、ここ１、２年は参入するつもりはありません。どれもこれもというのではなく、しぼり込んでよりよいものを作っていきたいと思っています。

――メガドライブにはどのようなユーザーが多いと思いますか？

東　いろいろな方から話を聞いたり、実際にユーザーに会ったりしてましたが、私たちは、年齢層ではファミコンよりは高く、PCエンジンよりもやや高いぐらいと思っています。そこにユーザーの中心的な層があるのではないですかね。そのユーザー層にターゲットをしぼって開発を進めていきたいと思っています。また、メガドラユーザーというのはマニアックなユーザーだと思っています。16ビットマシンで最初に出たマシンというハードの特性を持ち合わせているため根強い人気がありますからね。今回の作品もこのマニアックなユーザー向けに作るつもりでいます。

――どのようなジャンルを中心に開発していくつもりですか？

東　ジャンルとしては特にこれといったものは考えていません。移植だったら作品の善し悪しで選び、内容を重視していくつもりです。今回オリジナルにしようかとも思ったのですが、ある程度は売れたゲームの移植から始めて、はずみをつけていこうと思います。また、海外でも売りたいと思いますので今回の作品はシステムソフトの「マスター・オブ・モンスターズ」を取り上げました。システムソフトとはゲームミュージックの制作でいろいろとお付き合いがあり、今回そのこともありましてね。

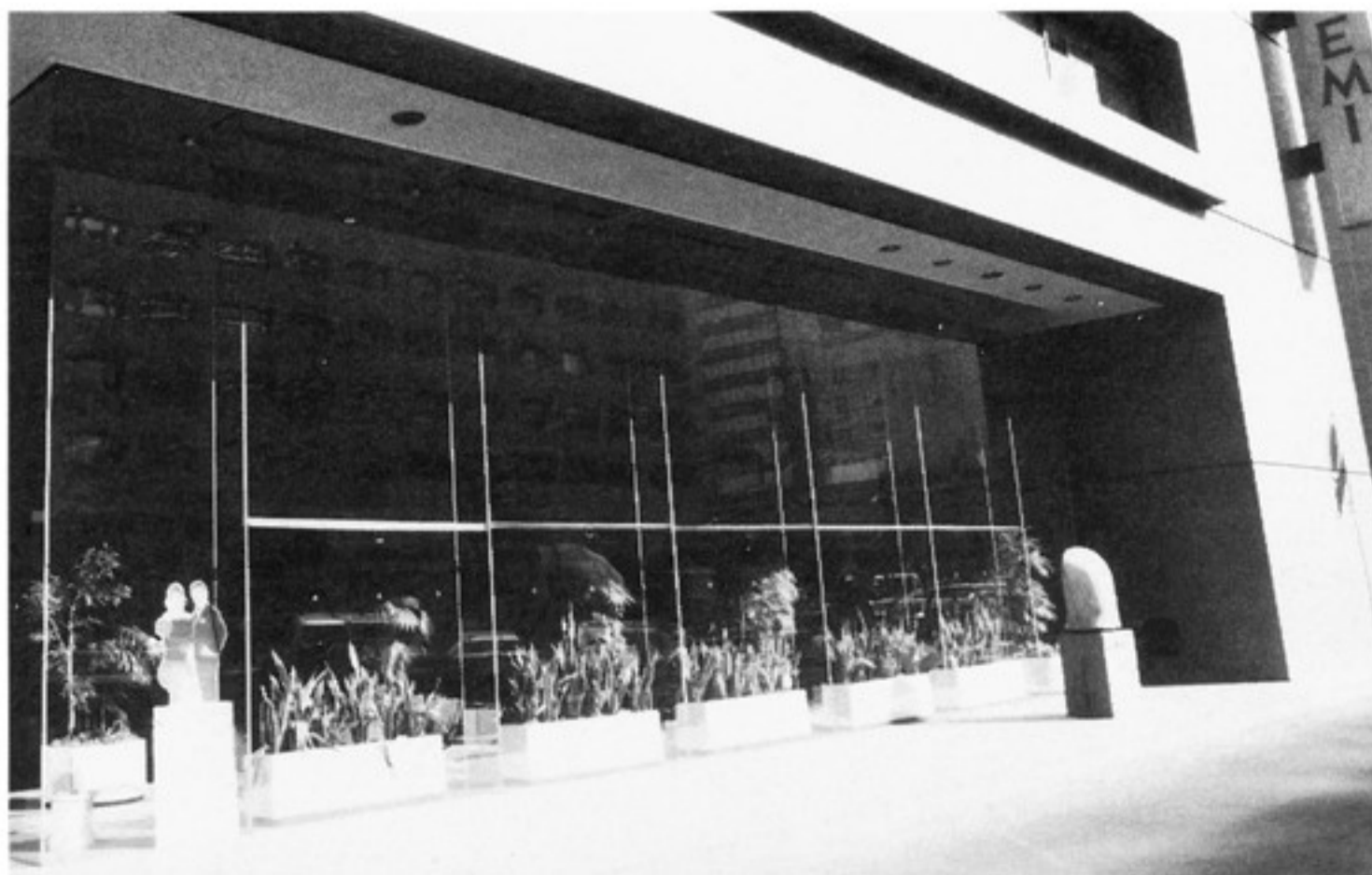
――オリジナルのゲームについてはどうでしょうか？

東　オリジナルも考えていますが、まずは移植ものを中心に考えています。海外ものもこれだと思うものがあれば、どんどん移植をしていきたいですね。

――今回の作品「マスター・オブ・モンスターズ」についてお聞かせください。

東　この作品は今年の７月に発売する予定で、容量は４Ｍ、バックアップ機能付きを考えております。価格は今のところ未定です。

――具体的にどのようなゲームでしょうか？

東　簡単に言うと「大戦略」に似たファンタジーシミュレーションゲームです。ゲームの中心はモン

東京都港区赤坂にある東芝EMI本社ビル

東芝EMI社史

85.11.21	シミュレーションゲーム「パチコン」の発売でファミコンに参入。
86.3.21	ロールプレイングゲーム「ハイドライドスペシャル」を発売。
6.4	シューティングゲーム「バード・ウイーク」を発売。
12.5	アクティブシュミレーションゲーム「ディーヴァ」を発売。
87.5.25	シミュレーションゲーム「ダイナマイトボウル」を発売。
12.25	シューティングゲーム「マグナム危機一髪」を発売。
89.1.27	ロールプレイングゲーム「ゾイド2」を発売

スターどうしの戦闘シーンです。敵のモンスターと遭遇したとき、モンスターどうしが戦闘をして、相手を倒す、あるいは相手にダメージを与えて経験値を増やしていくのです。経験値を増やしていくとキャラクターが成長していきます。この成長はある一定の数値までいくとモンスターの形が変わっていくのですが、この成長の喜びが応えられないものなのです。最終的に敵のモンスターを全滅させるとそのマップが終了となり、次に進めるのです。

——開発状況はどうでしょうか？

東　開発はマップ画面が7割完成しており、戦闘シーンの部分に進んでいる段階です。今回の作品はアニメーションを活かしたいと思っています。

——開発スタッフは何人ぐらいなのでしょうか？

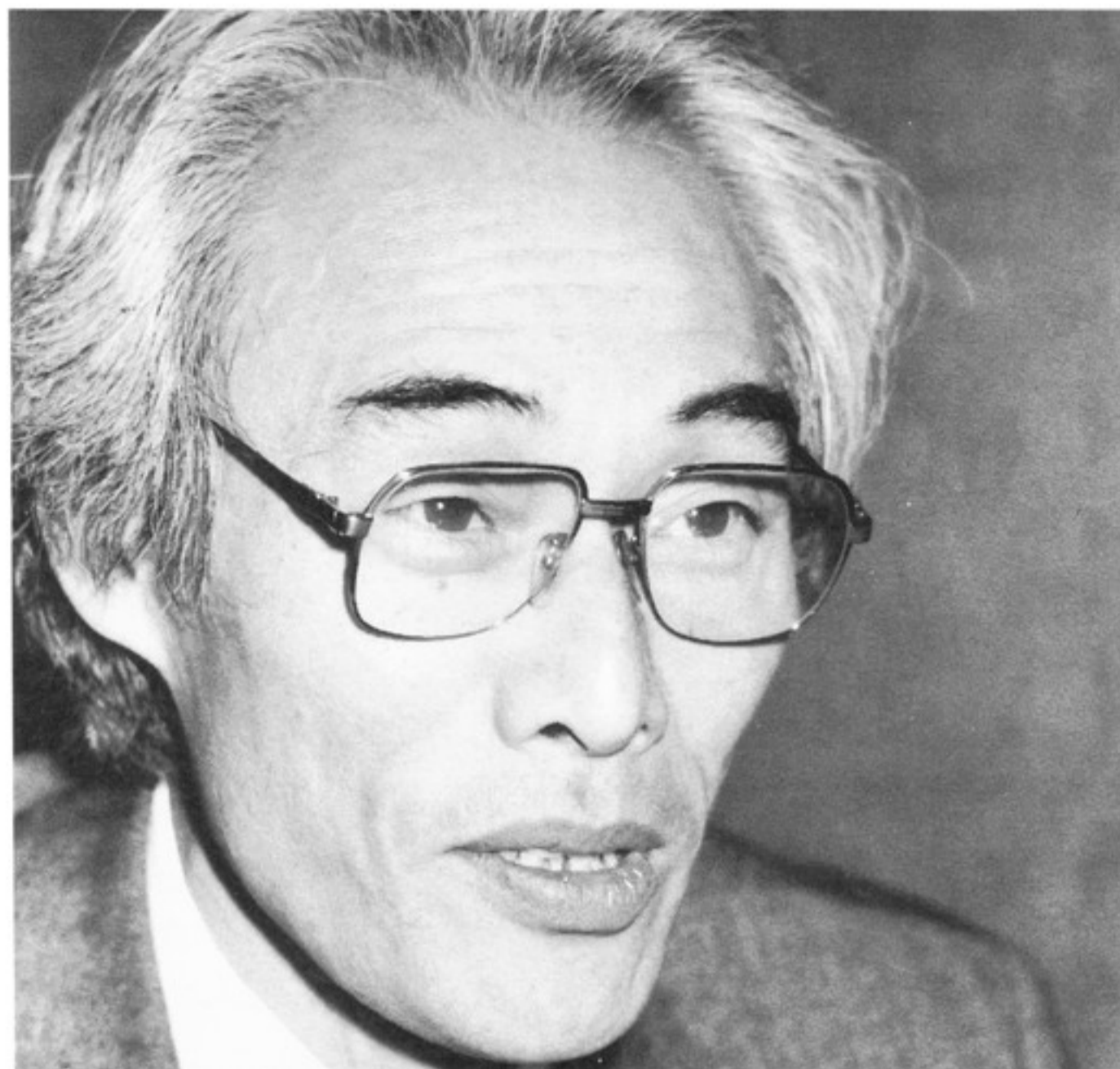
東　今回はプログラムが2人、グラフィックが2人という状況です。グラフィック部門にもう少し人数を増やしたいと思っています。今後オリジナルを作るとなると、4、5人でスタートすることになると思います。

——開発スタッフの意気込みはどうでしょうか？

東　それはもう、頑張っていますよ。今回はパソコンのPC-98シリーズからの移植なのですが、単なる移植ではなく、メガドラの機能を活かしたいと思っていますから。メガドライブでは画面の書き換えが高速にできるので、高速スクロールにしようと考えています。待ち時間や処理のスピードも速くしています。戦闘シーンではスプライト機能がありますのでアニメーションをフルに使って迫力のあるシーンを作っていきたいですね。

——開発で苦労した点などはありましたか。

東　今回の作品ではビジュアル面をかなり充実させたいということで、開発スタッフがかなり燃えています。そのためにはアニメーションの数も3枚よりは4枚というように充実させたいと思っています。でも、上を見ればきりがありませんが。また、グラフィックデータの圧縮にも苦労しています。特別な圧縮技術を使いましたが、テストも上々で、グラフィックもかなり入れられそうですよ。

——今回の作品のウリなど、アピールをお願いします。

東芝EMI CD事業推進部部長　永島　孝彦さん

東　東芝EMIならではの作品にしたいと思っています。今後、数多くタイトルを出すつもりはないのですが、一つ一つのゲームをちゃんとしたかたちでいきたい。今回は音楽監修として、すぎやまこういちさんを立てて、グラフィックもアニメーションを強調して開発しています。動きのあるものを作るつもりでいますので、ユーザーの方にはぜひやってみてくださいと言いたいですね。

——メガドラユーザーに一言お願いします。

東　東芝EMIがメガドライブに出した第1弾の作品なので、とりあえずやってみてください。買ってみてしまったとは言わせない作品だと思います。

東芝EMIのメガドラ参入第1弾「マスター・オブ・モンスターズ」

中央に出てくるウインドウ画面で選択し、システムを設定する。

数多くのモンスターも簡単に選択できるので操つりやすい。

敵のモンスターはマップ上に現れて、じゃまをする。

敵のモンスターに遭遇し、戦闘シーンへ。勝てばモンスターは成長する。

経験値がモンスターの成長でわかる

パソコン版で人気のあったシステムソフトの「マスター・オブ・モンスターズ」が東芝EMIからメガドライブに登場。

メガドラ移植によって数多くのモンスターやキャラクター、マップ画面もかなり充実することが期待される。

あの「大戦略」にファンタジーRPGの要素をつけ加えたシュミレーションゲーム、「マスター・オブ・モンスターズ」はマスターがモンスターを操ることで、敵のモンスターをやっつけていくゲーム。充実したマップによりいろいろな楽しみ方ができる。モンスターが成長していくため、ユーザーの喜びも倍増。敵と戦って増やす経験値も数値ではなく、キャラが変身というかたちでわかりやすい。キャラも充実してじっくりと楽しめるシミュレーションゲームだ。

SOUND CLUB

サウンド倶楽部

VOL. 16

アイドル冬の時代に2極分化する新アイドルの条件

やっぱりアイドル

今月はアイドルについて書いてみよう。アイドルといえばテレビ、ラジオなどはもちろん企業の広告などにも顔を出すなど、有名人のなかでもスポーツ選手とともに貴重な存在と考えていいし、だいたいの人なら1度はあこがれたことがあるのではないだろうか？　たとえば、文房具に月刊『明星』やいまはなき『平凡』の付録についているシールを貼ったり、切り抜きをクリアケースに入れたり、原宿で生写真を買ったり、一生懸命シングルレコードを買ったり……。

また、ゲームファンの年齢層とアイドルファンの年齢層が同じということもあってか、アイドルを題材としたキャラクターゲームやCM、イメージソングなども多い。

が、状況は最近になって変わってきているようだ。

アイドル冬の時代

いままでいうアイドルタレントが活躍しはじめたのは南沙織、天地真理、麻丘めぐみがデビューした1970年前半あたり。

その後「スター誕生」などのオーディション番組の放映が始まったり、山口百恵、岡田奈々、大場久美子、石野真子、ピンクレディー、キャンディーズなどたくさんのアイドルが出現したりと、アイドルの人気は高まっていった。そして松田聖子がデビューした1980年あたりからアイドルの黄金時代がやってくるのだ。松本伊代、石川秀美、早見優、堀ちえみ、中森明菜がデビューした1982年から南野陽子、中山美穂、浅香唯、おニャン子クラブが登場した1985年までの3年間は、ピークといっていいほど大勢のアイドルたちがデビューし、活躍したが、それ以降アイドルは冬の時代を迎えることになってしまった。

原因として考えられるのは、ブームということで、実力がともなわないうちにレコードデビューさせてしまったり、テレビなどにガンガン出演させてしまったことだ。こういったアイドル乱発現象により、質の低下が起こり、飽(あ)きを早めてしまった。

このことを最も象徴していたのは「夕やけニャンニャン」だ。会員も40人以上にまでなったが、現在では工藤静香、渡辺満里奈、国生さゆり、ゆうゆといった一部しか残っていない。もっともおニャン子の場合は芸能界で仕事をするというよりも、クラブ活動感覚という人が多かったようだから、当然の結果かもしれない。

また、去年までのバンドブームも影響している。ただバンドブームの場合はアイドルと同じような乱発がもとですぐに終わってしま

冬の時代にがんばるアイドルたち

①工藤静香／unlimited
数少ない歌えるアイドル。こういったBESTアルバムを聞くと、現在とデビューしたてのころの曲がずいぶん変わっていることがよくわかる。

②ribbon／Virgin Snow
歌もけっこううまいし、バラエティーでもトークでも使えてしまうというとってもお得なタイプのアイドル。これからが楽しみだ。

③宮沢りえ／GAME
デビュー曲では作曲者の起用で失敗したが、この曲ではヒップホップの要素を導入し、ほかのアイドルと違った道を走っているが、歌唱力がちょっと……。

④Wink／ニュー・ムーンで逢いましょう
現在のアイドルにみられる「ユーロビート」路線の先駆者。よく聞くと「あなたに抱かれてムーン」という、面白い歌詞で笑える。

⑤山瀬まみ／親指姫ふたたび……
何人かのアイドルが「私、ロックやります！」といっていたが、結局内容的に成功したのは山瀬まみだけだろう。
アイドルを超えた作品として評価していい1枚。

⑥森口博子／恋はタヒチでアレアレア
歌はうまいけど、物真似の印象が強くてオリジナルは〝?〟。
アレアレアとガンダムではどちらが多く売れたのか、ちょっと気になったりする。

⑦小泉今日子／No.17
CMの女王も、音楽に関してはやや不調だろうか？　ハウス・アレンジのアルバムなど新しいものにを取り入れているが、いまひとつこなしきられていないような感じ。

⑧CoCo／Live Version
おニャン子クラブ路線的な感じだが、比べて聞くと歌は格段にうまい。というよりむこうが下手すぎたのかも……。春には解散してしまうそうだ。

⑨渡辺満里奈／大好きなシャツ
とんねるずの番組に出たことが幸いして人気が出た。歌よりもドラマとかバラエティに出ているほうが魅力を感じる。ピンポンパンのおねえさんになるといいだろう。

⑩森高千里／雨
デビュー当時はそれほどでもなかったが、路線を変更してから人気急上昇。ミニスカートと無表情が人気の秘密だろうか？

編集部の人間が推(お)すアイドル　川口洋司（チューンナップな編集長）→山瀬まみ、桑原修（なにかと有名な編集者）→小泉今日子、福田信之（ポビーな編集者）→早見優、近藤裕（緑のカツラが似合う編集者）→牧瀬里穂、竹谷浩治（ハードにくわしい編集者）→森高千里、胡桃礼子（秘書もできる編集者）→高岡早紀、池田貴族（remoteボーカル）→酒井法子、岡田真弓（阪神ファン）→ランディ・バース、

アイドルとゲームのフュージョン		
キャラクターゲーム	小川範子	No･Ri･Ko（ハドソン　PCエンジン）
	酒井法子	鏡の国のレジェンド（ハドソン　PCエンジン）
	立花理佐	リサの妖精伝説（コナミ　ファミコン）
	中山美穂	トキメキハイスクール（任天堂　ファミコン）
	西村知美	迷宮のエルフィーネ（日本テレネット　PCエンジン）
レコード、おまけカセットなど	荻野目洋子	銀河伝承・付属カセット
	清水香織	サイコソルジャー・BGMの歌（サンプリング）
	富田靖子	消えたプリンセス・付属カセット
	ポピンズ	聖剣サイコカリバー・付属カセット
	牧野アンナ	ドラゴンクエスト・LoveSong探して
	森口博子	ファルコム・スペシャル・ボックス'89
	八木小織	コナミ千両箱　平成三年版
イメージキャラクター	伊藤美紀	奇々怪界
	ゆうゆ	タイトー

ったのが日本らしくて面白かった。
あと、あまり目立ってはいないが、少年たちのアイドル離れやオタッキーたちの2次元信仰の強まりといったファンの変化も少なからず影響を与えていると思う。

ビジュアル時代を先取り？歌がヘタでも大丈夫

昔からアイドルの場合は、いい作曲家やアレンジャーに曲を提供してもらえるというチャンスがありながら、歌唱力が低いために曲の良さを生かしきれない場合が多く、非常に残念だった。しかし、そのかわりに現在のビジュアル時代を反映するかのように、踊りや衣裳といった歌以外のところに魅力をもたせるようになり、CDと平行してプロモーションビデオやレーザーディスクでのセールスを行うようになった。考えてみれば、アイドルというのは〝顔がかわいい〟とか〝スタイルがいい〟などのビジュアル面を重視したタレントだから、早くから時代を先取りしていたともいえるだろう。
ちなみに、少し前までの傾向としては、ユーロビートアレンジ(チョッパーベースにシンセブラスね）とリバイバル&カバーが多かった。これはつまりウィンクがヒットしたことで〝ドジョウの下〟的なヒットを狙っているのだが、どれもウィンクほどの成功は無理というのがわかったようで、再び独自の方向に進みはじめたようだ。

それでもがんばってるアイドルたち

アイドルが冬の時代といわれるなかでも、十分に魅力、及び実力をもっているアイドルたちは存在しているし、新たに出現している。
それには2つの方向があって、小泉今日子、工藤静香などのアーティスト性も備えているか、もしくは歌もそこそこうまく、バラエティーなどにも対応できる森口博子やribbonなどのバラドル、コンビニドル（コンビニエンスアイドル）ではないだろうか。
とくに後者のアイドルが多くなった理由は、テレビでの歌番組が少なくなり、自分の歌を宣伝するにはバラエティー番組かラジオに出演しなければならない。そういった番組に出演するならば、自然と喋る機会が増えてくるということから、ある程度喋りのできるアイドルのほうが出演機会が増える。いまの時代、歌えない喋れないでは、アイドルとしてはやっていけないのだ。
と、なんだかんだいっても、この調子でいけば、冬の時代などと言われても、アイドルはなくならない。これからのアイドルは、いままでとは違うかもしれないが（いまマルチタレント的なアイドルが人気を得ているように）、新たなブームがくる可能性はある。ただ、それを〝アイドル〟という呼び方をするかどうかはわからないが。

GAME MUSIC新譜REVIEW

SOUND WORLD OF POPULOUS

●ポニーキャニオン
●CD¥2500●発売中

スーファミ版「ポピュラス」のアルバム。おなじみのメインテーマ曲のアレンジとオリジナルステージの最初に流れる短いフレーズをもとにそれぞれ曲としてアレンジして収録。短いフレーズをカントリーやファンク、ジャズなど曲としてうまく処理しているのは面白いが、印象に残ったのは、やはりボーカル入りのメインテーマ。ストリングス、ボイスを中心としたエンディングテーマのアレンジは、ありがちといえばありがちだが、こういったアレンジがないと、物足りなくなるだけに入っててよかった。

みつめていいよ第2号バレンタイン・スペシャル

●ポリスター
●CD¥2800●発売中

スーパーリアル麻雀・大好きマガジンというキャッチコピーがついているこのアルバム。バレンタインに合わせた構成で、ねるとんのようなオープニングではじまり、ドラマあり、ボーカルバージョンありというカワイイ作りになっている。
こういう作りだと、好き嫌いは別として歌以外は何度も聞いてると少し飽きてきちゃう気もするのだがどんなもんだろうか？
ま、ほかに使い道があるといえばあるけどね。オマケというか、スリーブで4コママンガも読めます。

アクトレイザー

●ポニーキャニオン
●CD¥2500　●2/21

いま、誰もが「最も音のイイ、スーパーファミコンのゲーム」と認めるのが、このアクトレイザーだ。
収録されているのは実際にゲームで聞ける音だが、そこらへんのゲームとは比べものにならないほど音がイイ！　オリジナルでこのくらいの音が出せれば、下手なグレードアップアレンジなどは必要ないといってもいい。
曲のほうはストリングス、ブラスを中心とした仕上がりで、迫力のある映画音楽という印象。

Shadow brain

●アルファレコード
●CD¥2000●発売中

ヴァーチャルリアリティー（疑似実現）という流行語とともに物凄い有名スタッフを動員して制作された「シャドウブレイン」。このゲーム音楽に採用されているシンクラビアを使った立体音響システムも「ヴァーチャルオーディオシステム」と名付けられ（ちゃんと立体に聴こえる）、一貫してヴァーチャルリアリティーにこだわっている。それにしても、ゲームの音楽に続々と日本や海外の有名な人を起用している状況をみると、日本のTVゲーム市場もまだまだ金の成る木と見られているよう。

「Adventure」中山　忍

●VHS／ベータ／LD●四、三〇〇円
●三月一日発売

今回はアイドル特集ということで、特別に中山忍のミュージックビデオを紹介。アイドルと呼ぶにふさわしい人気上昇中の忍ちゃんが11曲を歌い踊る姿がカワイイぞ。

森崎雄司（雑用ライター）→ribbon、チャーリー留吉（ギャンブラー）→田村英里子、阿部潤（家が遠い編集者）→斉藤由貴、西村亨（雅な編集者）→中森明菜、葛見由美子（ラナルータな編集者）→鷲尾いさ子、井上滋（新宿二丁目なSE）→杉本彩。

NEO TV-GAME MARKET FRONTLINE

新 ジャムおじさんの TVゲーム市場最前線

Writing／ジャムおじさん〈ゲーム評論家・本名：安田善己〉

第3回 サードパーティーとともに市場の拡大をねらうセガに聞く(1)

メガドライブではサードパーティーを続々と増やし、市場拡大をねらうセガ。昨年11月に発売されたスーパーファミコンが発売されたにもかかわらず好調。今年はCD-ROM、IBMコンパチマシンなどの新機軸も期待される。昨年のメガドライブをふりかえるとともに今年は市場をどう展開していくのかを今回と次回の2回に分けてじっくりと聞いてみよう。

年末はサードパーティーも健闘

ジャム　昨年までのメガドライブの状況をお聞かせください。

セガ　メガドライブでは、年末に発売されたスーパーファミコンにかなり苦戦するだろうというのが大方の予想でした。実際、スーパーファミコンは60万台の出荷をしました。メガドライブはどうかというと、10月から12月までの3ヶ月で20万台以上を出荷し、正月商戦が終わっても、完売という状況でした。少なく見積もっても20万台以上は、店頭で売れているという状況ですね。ハードの売上げを引っ張ったのが「スーパーモナコGP」を代表とする既存の売れ筋ソフトであったわりには伸びたのではないでしょうか。やはり16ビットのスーパーファミコンが発売されたことにより市場が活性化され、ハードの良さが見直されてきたと思いますね。

ジャム　年末はサードパーティーからのソフトが健闘したのではないかと思いますが。

セガ　そうですね。昨年12月にセガが発売したソフトは4タイトルありましたが、大作とよべるものがなく話題性に乏しかったというのが実情でした。一方、サードパーティーのソフトは、クリスマス時期にショップからお聞きした話だとよく売れたよういうように聞いています。かなり、方々で聞きましたよ。

ジャム　今後もサードパーティーは増えていくのでしょうか？

セガ　基本的にお断りすることはありませんが、今後ある基準以上でないと発売を許可しないというようにしたいです。

ジャム　そのように強化してもらえば、どんなメガドラソフトを買っても大丈夫だなというようになりますね。

セガ　買っても面白くないといったソフトをなくしていきたいですね。今後、サードパーティーにも理解してもらえるよう努力していきます。

ジャム　今年の最もおすすめのソフトは何ですか。

セガ　現在、3月29日に発売が予定されている「シャイニング＆ザ・ダグネス」にめいいっぱい力を入れています。昨年12月にゲーム内容をもう一度練り直し、開発を進めています。買って喜んでもらえるソフトを作りたいですね。メガドライブを持っている人には全て買って頂きたい。

セガ・エンタープライゼス H・E事業本部長　鎌田繁雄さん

セガの市場展開を聞くジャムおじさんこと安田善己さん

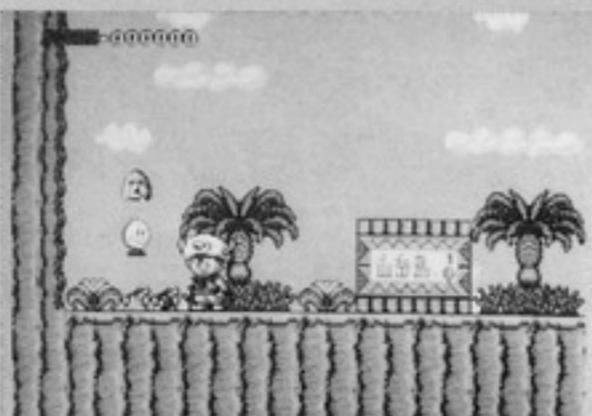
評価が高まるミッキーマウス

ジャム　昨年11月に発売された「アイラブ／ミッキーマウス／ふしぎのお城大冒険」のBEメガでの評価は、かなり分かれていましたが、今年になってユーザーから良い作品だという声が多くなってきたみ

今年も期待されるセガの作品群

アイラブ！ミッキーマウス！ふしぎのお城大冒険

ミッキーマウスの動きがかわいいと好評。誰にでも楽しめるゲームである。

まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険

ミッキーマウスに続けと、テレビアニメでおなじみの「まじかるハット」のアクションゲーム。

バハムート戦記

3月8日発売のファンタジーシミュレーションゲーム。グラフィックが期待できそうだ。

シャイニング&ザ・ダグネス

セガが昨年から力を入れているゲーム。3Dのダンジョンが迫力満点。

たいですよ。

セガ　ミッキーマウスはセガの社内でも評価が分かれていて、例えばゲーム性が少し足りないという声がある半面、ミッキーを知っているだけで初めてテレビゲームをやる人には十分楽しめるソフトという声もありますね。開発ではミッキーマウスのキャラクターを活かすため、グラフィックには力を入れました。開発者のほうでは最終的にはもう少しゲーム性を高めたほうが良かったのかなとの感想も出てきましたけど。

ゲームギアに続くハードが期待

ジャム　ソフトの他にもハードでも、ゲームギア、IBMコンパチマシン、CD-ROMとなど期待されますが、先ずはゲームギアからお聞かせください。

セガ　ゲームギアもおかげさまで当初の予定どおり30万台、全部出荷できました。ソフトでは、12月のクリスマス商戦までコラムスとスーパーモナコGPが売り切れて、何回も繰返し出荷される状況になっていました。このような状況は、ソフトが低価格であるということが受けているのでしょうね。

ジャム　最近はテレビのチューナーパックも好評のようですが。出荷状況はどうでしょうか？

セガ　数がなかなかできなくて一部のところにはご迷惑をおかけいます。除々に増やしていくつもりですいます。ゲームギアは基本的にハンディタイプなので、その部分を強く打ち出していきたいと思っています。例えば、ハンディタイプで持ち運びもできるという特徴があるため、車に乗っているときの渋滞や旅行にいく途中に利用できるというように、本体とTVチューナーパックを併せて押して行きたいですね。

ジャム　次にIBMコンパチマシンについてはどうでしょうか。ちまたでは名称が「TERA（テラ）」と言われていますが。

セガ　名称のほうは現在、再度検討中といったところですね。

ジャム　実際にはどんな用途に使われるマシンとして考えているのでしょうか。

セガ　一応、パソコンの入門機という位置付けにしていますが、このマシンは独自にプログラムを作ることも可能となるため用途が広がると思います。

ジャム　ハードが出ると当然ソフトも発売すると思うのですが。種類と数についてはどうでしょうか。

セガ　発売と同時にソフトをいくつか出したいとは思っているのですが。

ジャム　CD-ROMについて現在どういう状況でしょうか。

セガ　ハードのほうは開発が進んでいるのですが、ソフトのほうが当初より時間がかかっていますね。正式に発表する段階にまではまだ来ていない状況です。ソフトをコンスタントに発売していける状況にもっていくのにはもう少し時間がかかりますね。

低い年齢層もターゲットに展開

ジャム　昨年から、いろいろなハードが出てきて業界全体が盛り上がっていますが、今年はどういう展開をするつもりですか。

セガ　業界としては非常に良い状況であると思います。今までおもちゃを買っていた幼稚園児や小学生の低学年層のお子さんが完全にテレビゲームの世界に入ってきたと思います。昨年の年末商戦の結果でも、一昨年に比べるとキャラクター玩具の売上げが中でも一番落ちているのです。正月が終わった時点では男児キャラクター商品のシェアが一段と落ちてきていると聞いています。一方では、大人もシミュレーションゲームで購買に結び付いていますし、年齢層が広がってきていますね。そういう面からこの業界が上昇気流にあることがわかりますね。さらに年齢の低いお子さんが楽しめるようなソフトがあれば年齢層が広がるでしょう。

ジャム　メガドライブユーザーに一言お願いします。

セガ　本年はメガドライブの拡充の年です。質、量ともみなさまが満足できるものを提供していきます。

今年発表が期待されるメガドライブとPC/ATのコンパチマシン「TERA（テラ）」（仮称）

奇想天外！

第11回 新マシン開発工房

ビデオ編集用アダプタ〝メガスタジオ〟

by 阿木二百

最近ではどこの家庭にもメガドライブがあり、ビデオデッキやカメラが１台はころがっているものだ（ただいまの記述に一部不正確な表現があったことをお詫びします）。ところが、撮ってきたテープの整理が大変。ついつい撮りっぱなしで意味不明のテープの山が次から次へとできてしまうことになる。そこで、メガドラとビデオ機器を組み合わせてテープの編集ができるって代物を考えてみたぞ！

ファミスタはファミスタでも

名づけてメガスタジオ（略してメガスタ）という、今回のビデオ編集アダプタのヒントは、ソニーのファミリースタジオである（略してファミスタだが、「ファミリースタジアム」と区別がつかなくなる。ので取り扱いに注意してね）。

昔、昔の８㎜フィルムならば、チョンと切り、スプライシングテープでピッと貼れば映像の編集ができたものだが、電子の魔法であるビデオはそうもいかぬ。でもって、ビデオがまだマニアの宝庫だった頃には、けっこう高め（ウン十万円）の編集コントローラーなんぞも出ていたが、ハンディカムみたいなヤツがここまで普及してしまった今、安価な編集機が待たれていたのだ（実際、編集がやりたいために、高価なコントローラーとそれに対応したこれまた高価なビデオデッキを買ったとたんにファミスタが出て、ガックリきている人を知っているぞ）。

ゲーム以外にも使いたいMD

で、まあ、ソニーのファミスタも基本的にはCPUを内蔵したコンピュータなわけで、コンピュータがすでにあればソフトとインターフェースを用意すればどうにかなるはず。家庭内にはこれだけゲームマシンとして入っているコンピュータがあるというのに、もったいない話じゃないか。株情報もいいけど、もっと身近なところに目を向けてほしいものだ。

メガスタの実体は、ビデオと音声の入出力を受けもつカートリッジであり、これをメガドラのスロットに挿入して使う。メガドラ自身の映像出力はコントロール画面表示のために使われるから、カートリッジは独立したビデオ端子をもっている。また、コントロール用のソフトもここに内蔵され、デッキを赤外線でコントロールするための発信機もついている。詳しい機能は図を見てね。

ちょっと高いがオール・イン・ワン

ソニーのファミスタは、〝ビデオ編集コントローラー（32,000円）〟〝ビデオサウンドエフェクター（32,000円）〟〝ビデオタイトラー（42,000円）〟の３つに分かれているが、これは買いやすさと操作のしやすさ（限られたボディ面にボタン類を配置しているため）を考えてのことと思われる。でも、逆に全部そろえると共用できる部分まで重複して買うことになっちゃうし、かさばってしかたがない。そこで、メガスタはオール・イン・ワン設計にして、操作ボタンはソフト的に画面に切り替え表示させることにした。

そういうわけで価格的にはカートリッジ一つで５万9800円と少々高めだが、３つの編集機能はいずれ使いたくなるものなので、トータルでみればお買い得ではないだろうか。

再生機からのビデオ入力

録画機へのビデオ出力

再生機のコントロール端子へ

録画機へのコントロール信号発信窓

MEGA STUDIO

16-BIT

編集コントローラー

パッドの十字ボタンで動く

再生

録画

テープを再生しながら、ダビングしたい部分の頭で〝ここから〟、終わりで〝ここまで〟を押し、〝録画〟を押すと自動的にダビングされる。ダビングの区間は一度に４つまで設定可能。リモコンを模した、デッキのコントロールパネルも表示される。

ビデオサウンドエフェクター

プリセットサウンド

Ａボタンを押しながら十字ボタンの上下でもＯＫ。Ａボタンを押しながら十字ボタンの左右でもＯＫ。Ｂボタンを押しながら十字ボタンの上下でもＯＫ。

音ミキシング

フェーダー

プリセットサウンドのアイコンを押せばワンポイントの効果音が入る。音ミキシングではビデオの音と外部の音ソース（テープ、ＣＤなど）をミックスできる。フェーダーは、音、絵ともにフェードイン、アウトの効果を出せる。

ビデオタイトラー

ツールパレット

カラーパレット

プリセット画

定型文

年 月 日

おめでとう

ビデオタイトラーは、グラフィクエディタとプリセットされたカット画、それに定型文の選択画面からなる。

最新のホットメニューを宅配します

BE-MEGA HOT MENU PART2

BEメガ・ホットメニュー

斬～夜叉円舞曲～

ウルフチーム／3月下旬発売予定／8,500円／SLG／4M+BB

戦国の風雲児、織田信長の手により邪悪なる“死魔神”は放たれた！　戦国の世を舞台としたこのファンタジーシミュレーションを、今月は具体的な攻略をまじえて紹介していこう。

全国を制覇するのはどの陣営なのか？

実際の歴史に大幅な解釈を加え、呪術や魔物というファンタジー的な要素をふんだんに盛り込んだ「斬～夜叉円舞曲～」。全国を統一するという目的よりも、光と闇の戦いをメインに捉えた、戦国シミュレーションのなかでは異色とも思える伝奇ものだ。魑魅魍魎(ちみもうりょう)が飛び交い、妖力を使って呪術を放つという独特の設定は確かにクセがあるけど、いままで歴史シミュレーションを毛嫌いしてきた人にはかえって素直に受け入れられるんじゃないかな。ちなみに角川映画の歴史ファンタジーもの路線が好きな人は、死んでも買いたまえ。

さて、今月は先月のゲームシステムの紹介からもう一歩突っ込んだ、実際にプレイするうえで必要な基本戦術の解説から始めよう。

尾張の国に台風が上陸しました

イベントフェイズのときにランダムで起こる天災。これが自分の陣営側に起きると、今後の展開が不利になることは必至だ。

ゲーム序盤での戦術を紹介！

ゲーム開始時で一番重要なのは「決して無理をしない」ということだ。なにせ夜叉、魔空、中間の3つの勢力ともども最初はそれほど力をもっていないため、いたずらに戦力を消費するだけではまわりからすぐ袋叩きにあってしまう。まずは足固めからだ。

その1　敵を仲間に引き入れろ！

“会合”、“勧告”、これらはいずれも相手陣営の武将を自軍の陣営に引き込む一番有効な手段だ。なにしろ敵武将が味方陣営につくだけでなく、その武将が率いる兵士もすべてこちら側につくのだからこれほどおトクなことはない。成功率は低いがこのコマンドが成功すれば戦わずして勢力を拡大できる。自軍の陣営に好意をもっている武将を捜し出そう。

柳生は会合に向かいました

アルメイは龍造寺の勧告に成功しました

外交工作はいつの時代でも効果的な戦略だ。逆に、裏切られることもある。

その2　結界を張り、呪術を多用せよ！

これは夜叉と魔空だけの戦術だ。結界内では敵勢力が自軍の陣営に向けて呪術や攻撃を仕掛けても損害が制限されるぞ。攻守に分けて呪術を使うのが勝利への近道だ。

武将の妖力の強さで結界の大きさも変わる。

その3　力こそ正義！　兵数の違いがモノをいう

味方に引き込むことができない相手なら、早めに叩いてしまおう。味方の城内の兵力をすべて武将の兵力につぎ込み、圧倒的な兵力で一気に倒してしまう作戦は有効だ。

城が落とされない程度に兵力を移動しよう。

呪術がすべての鍵を握る

「夜叉〜円舞曲〜」の一番の醍醐味が、この呪術コマンドだ。今回はわかりやすく全呪術を紹介！

呪術は、ファンタジーRPGで言うところの魔法のようなものだ。呪術は行軍フェイズと戦闘フェイズで使う２つのグループに分けられ、さらに攻撃型と防御型、召還型の３つのタイプに分類されている。呪術を使うタイミングがこのゲームの鍵を握っていると言えるので、誰がどの呪術を使えるのかをしっかり把握しておいたほうがいいだろう。ただし、呪術は夜叉と魔空陣営しか使えないため、中間陣営は呪術と同等の力を発揮する宝物をうまく使っていかなければならないぞ。

また呪術は空、地、水、火、風系の５体系の属性に分かれており、各武将は自分の属する属性の呪術しか使用できない。同じ属性の呪術にも武将の位相（レベル）によって扱える呪術が限られてくるため、強力な呪術を使用したい場合は位相の高い武将でなければならないのだ。妖力の消費量にも注意すること。

行軍フェイズ

呪術の一覧

系統	呪術	効果	消費妖力
空系（夜叉陣営）	幻鬼召還	時空の狭間から幻鬼を召還し、敵の部隊を襲わせる。	消費妖力4
	式鬼召還	冥府の住人である式鬼を召還し、敵の武将の妖力を奪う。	消費妖力5
	跳躍	自分の陣営の城から城へワープすることができる。	消費妖力7
	五大夜叉召還	天界から五大夜叉を召還し、敵の部隊を攻撃させる。	消費妖力12
	毘沙門天顕現	夜叉の守護神、毘沙門天を召還し、敵の城を攻撃させる。	消費妖力15
空系（魔空陣営）	幻鬼召還	時空の狭間から幻鬼を召還し、敵の部隊を襲わせる。	消費妖力4
	餓鬼召還	冥府から餓鬼を召還し、敵の部隊の兵力、妖力を奪う。	消費妖力5
	跳躍	自分の陣営の城から城へワープすることができる。	消費妖力6
	羅刹将召還	羅刹将を召還し、敵部隊の兵力を半減させる。	消費妖力12
	魔空界発現	死魔神の力で国土を荒廃させ、城の兵力を半減させる。	消費妖力14
地系	地縛鎖	地割れを発生させ、敵の次ターンを行軍できなくさせる。	消費妖力2
	地印呪	部隊の周囲に地脈を操る印を描き呪術を効きにくくする。	消費妖力4
	土鬼召還	地底から土鬼を召還し、兵士として部隊に加える。	消費妖力6
	牛頭召還	地獄の獄卒である牛頭を召還して城の守備兵に加える。	消費妖力8
	轟震	地脈を操り、地震により敵の城の守備兵に被害を及ぼす。	消費妖力10
水系	幻霧	自部隊の周囲に霧を発生させ、奇襲を確実に成功させる。	消費妖力3
	妖水鏡	水蒸気を集め、水系の呪術効果を4ターンの間高める。	消費妖力5
	水鬼召還	水界から水鬼を召還し、兵士として部隊に加える。	消費妖力7
	魔鏡	全国どんな場所にでもワープができる（蝦夷をのぞく）。	消費妖力11
	凍結	寒波で敵の城を襲い、敵の城の妖力を大幅に減退させる。	消費妖力13
火系	火雨	敵部隊の頭上に火の雨を降らせ、敵部隊に損害を与える。	消費妖力2
	斥火陣	火界の気をまとい、火の呪術による抵抗力を上げる。	消費妖力5
	火鬼召還	火界の住人である火鬼を召還し、敵の部隊を襲わせる。	消費妖力8
	馬頭召還	地獄の獄卒である馬頭を召還し、敵の城を襲わせる。	消費妖力10
	竜王顕現	四大竜王を召還し、敵の城の妖力を大幅に減退させる。	消費妖力13
風系	飛翼	風界の力を引き出し、次ターンだけ高速で進軍できる。	消費妖力1
	風鬼召還	風界から風鬼を召還し、兵士として部隊に加える。	消費妖力3
	韋駄天	1ターンの間、地形効果を無視して戦うことができる。	消費妖力5
	静風術	一時的に風を止め、風系の呪術を効きにくくする。	消費妖力9
	台風	人工的に台風を発生させ、敵の城の守備兵を激減させる。	消費妖力11

戦闘フェイズ

呪術の一覧

系統	呪術	効果	消費妖力
空系（夜叉陣営）	式鬼召還	冥府から式鬼を召還し、兵士として部隊に加える。	消費妖力3
	呪障壁	自軍と敵軍の空間を砕き、敵の呪術攻撃を無効化させる。	消費妖力4
	空撃剣	空間を飛び越えて攻撃、自軍の攻撃成功率がアップする。	消費妖力6
	歪曲壁	空間を歪ませて敵の攻撃を3ターンの間、無効化させる。	消費妖力11
	夜叉王召還	夜叉王を召還し、敵の士気と兵力を大幅に減退させる。	消費妖力14
空系（魔空陣営）	餓鬼召還	冥府から餓鬼を召還し、敵部隊に攻撃をさせる。	消費妖力3
	呪障壁	自軍と敵軍の空間を砕き、敵の呪術攻撃を無効化させる。	消費妖力4
	空撃剣	空間を飛び越えて攻撃、自軍の攻撃成功率がアップする。	消費妖力6
	爆砕	敵軍の中心で空間を破壊し、衝撃波で大損害を与える。	消費妖力10
	傀儡	死魔神の力を借り、敵武将を地縛して味方に引き入れる。	消費妖力13
地系	地障壁	土の壁を作り、4ターンの間だけ敵の物理的攻撃を阻む。	消費妖力1
	飛岩石	岩を飛ばし、敵の部隊を攻撃する。	消費妖力3
	地霊召還	大地の霊を召還し、兵士として部隊に加える。	消費妖力5
	牛頭召還	地獄の獄卒である牛頭を召還し、城の兵士として加える。	消費妖力7
	地列割	大きな地割れを起こして敵の兵士を落としてしまう。	消費妖力9
水系	紫煙霧	妖力を反射する霧をまとい、敵の呪術を効きにくくする	消費妖力2
	凝固	敵を一時的に凍結させ、1ターンの間行動不能にする。	消費妖力4
	水霊召還	水の霊を召還し、味方の兵士として部隊に加える。	消費妖力6
	豪雨	風天神に働きかけ、豪雨を降らせて敵の士気を落とす。	消費妖力10
	吹雪	呪術による吹雪で敵を凍りつかし、大ダメージを与える。	消費妖力12
火系	鬼火鎧	鬼火の青白い炎で身を包み、敵の呪術を効きにくくする。	消費妖力1
	火炎陣	炎の壁で敵を囲み、1ターンの間敵の行動を封じ込める。	消費妖力4
	火霊召還	火の霊を召還し、敵の部隊を襲わせる。効果は大きい。	消費妖力7
	馬頭召還	地獄の獄卒である馬頭を召還し、敵の城を襲わせる。	消費妖力9
	轟炎	すさまじい威力を持つ爆炎で敵の部隊を包み込む。	消費妖力12
風系	烈風	つむじ風で身を包み、敵の呪術を効きにくくする。	消費妖力1
	旋風斬	旋風でカマイタチを作りだし、敵の部隊を攻撃する。	消費妖力3
	風霊召還	風の霊を召還し、敵の部隊を攻撃する。	消費妖力5
	切気刀	兵士の武器にカマイタチをまとわせ攻撃成功率を上げる。	消費妖力8
	雷帝の矢	帝釈天の力を使い、敵の部隊を稲妻で攻撃する。	消費妖力10

シナリオ序盤を解説する

プレイヤーが選択できるシナリオは年代順に３本用意されている。君ならどのシナリオを選ぶ？

この「斬～夜叉円舞曲～」でプレイできるシナリオは３つ。どのシナリオも夜叉、魔空、中間陣営という３つの勢力が常に争っており、プレイヤーはどの陣営からでも始めることができるようになっている。しかし、ここで安易にシナリオと陣営を選んではならないのだ。なぜなら、このゲームはシナリオによって勢力分布にかなり偏りがある。シナリオ１ならともかく、ビギナーがシナリオ２の中間陣営を選んでも全国制覇はできないだろう。

そこでまず最初は、自分が選びたいと思った陣営が有利な状況のシナリオをプレイしてみることをお勧めする。たとえば強大な力を手に入れたいのなら、シナリオ２の魔空陣営から始めてみてはいかがだろうか。戦国の覇権を握った織田信長、豊臣秀吉、徳川家康の３人が魔空の側についているうえ、妖力も最強。シナリオ３の夜叉陣営もお勧めの１つ。

シナリオ1 暗黒の兆

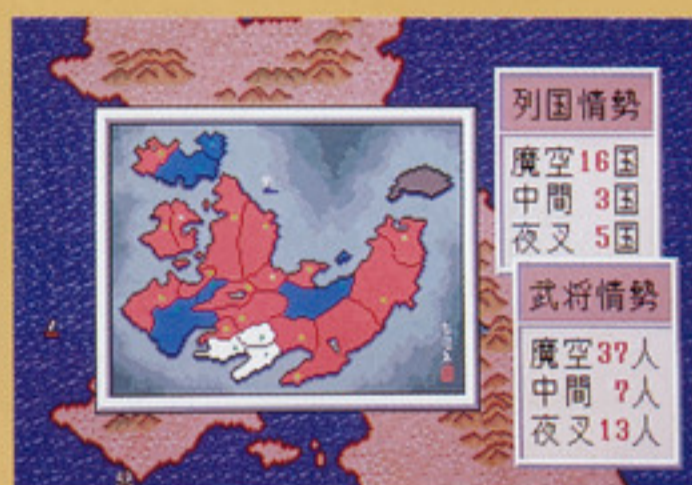
列国情勢	
魔空	3国
中間	19国
夜叉	2国

武将情勢	
魔空	8人
中間	44人
夜叉	6人

織田信長が死魔神の尖兵となり、各国に侵略の触手を伸ばそうとしている直前のシナリオだ。魔空側だけでなく、魔空の存在を察知した夜叉たちも動き始めて間もないため、この２つの陣営でプレイするのはかなりつらいだろう。魔空陣営を選んだプレイヤーなら、同陣営の領土が比較的中央に密集しているので、武将を集めて相手の城を攻め落とす戦法がベストだろう。とはいえこのあたりには武田信玄、北条氏康、斉藤道三などの強力な武将がひしめいている激戦区でもある。呪術を効果的に使っていくべし。夜叉陣営は敵武将を味方にする戦法で進めていこう。

シナリオ2 魔空君臨

列国情勢	
魔空	16国
中間	3国
夜叉	5国

武将情勢	
魔空	37人
中間	7人
夜叉	13人

かわってこちらは魔空陣営が圧倒的に有利なシナリオだ。魔空側でプレイすると、はっきりいって戦略なんか考えなくても力と数で攻めていけば、全国統一は目の前なのだ。また夜叉陣営も楽ではないが可能性はある。夜叉の中心人物である最空と伊織が伊勢と山城と隣合った国にいるので、九州からじっくりと勢力を伸ばしていけば魔空を倒すこともできるはずだ。逆に、中間陣営のほうは風前の灯火（ともしび）。シナリオ１のときとはえらい違いである。武田の甲府城、北条の小田原城を前線にしてひたすら魔空の攻撃から耐え抜くしかないのだが、それもいつまでもつか……。

シナリオ3 勢力均衡

列国情勢	
魔空	7国
中間	10国
夜叉	7国

武将情勢	
魔空	17人
中間	25人
夜叉	15人

夜叉、中間陣営が盛り返し、３勢力の力が均衡しているシナリオだ。どの陣営から始めても問題はないかわり、逆境を楽しみたい上級プレーヤーにはちょっと不満が残るかもしれない。ただ夜叉陣営で全国制覇したい人にとっては、このシナリオほどやりやすいものはない。九州を本拠地として、上杉のいる越後まで領土をジワジワと拡大すれば勝利は目前だ。魔空、中間陣営は、マップの中央に位置する美濃、甲斐、駿河、相模、そして武蔵の５国をどちらが早く統一するかで勝負が決まる。呪術を使う魔空側が強いため、中間陣営の苦戦はまぬがれない。

斬～夜叉円舞曲～

ポイント 武将の行動には4つのパターンがある

戦略フェイズ中で武将を編成するとき、忘れちゃいけないのが“行軍”という項目だ。これは行軍フェイズを終了させたとき、命令を受けていない武将が、自動行軍（コンピュータによる自動行動）するときの指針になるものだ。中盤以降はよくお世話になるのだ。

風	会合に奔走する会合重視型。戦いで敵の武将を倒す方法はとらず、話し合いで解決を目指す行動をとる。友好的な相手武将が近くにいるときは、迷わずコレ。
林	バランスのとれた臨機応変型。まわりの状況を考えて、一番効果的な行動をとろうとする。一番無難な選択なので、通常はこいつを選んでおけばいい。
火	敵に対して攻撃を繰り返す攻撃重視型。近くに敵がいると知るや、真っ先に戦いに向かっていく。兵力に余裕のある武将なら選んでおいてもいいけどね。
山	防御に徹する拠点防御型。敵陣営の近くにある城を守っている武将ならこのタイプ。消極的な選択だが、自動行軍時に勝手に進軍することがないので安心だ。

武将が増えると、この自動行軍は非常に便利。

自動行軍をするかどうかは、キミ次第だぞ。

魔物ハンター妖子 ——第7の警鐘——

メサイヤ(NCS)／3月22日発売／予価6,500円／ACT／4M

108代続いた魔物ハンターの末裔・真野妖子が、魔物どもをバッサバッサとなぎ倒していく、痛快アクションゲーム「魔物ハンター妖子」。今月は、ステージ3・4を中心に各ステージの攻略ポイントを紹介するぞ！

宿命の対決！フェリアムV.S妖子

魔野妖子。妖魔界の女王フェリアムの魔の手に落ちたクラスメートを救うため、たった1人、妖魔たちに戦いを挑む！

というわけで、妖子ちゃんはごく普通の高校生なんだけど、実は108代続いた魔物ハンターの末裔だったのだ。5面構成の各ステージでは、妖子ちゃんが妖魔界の四天王＆女王フェリアムと熾烈な戦いを繰り広げるぞ。

友達を救うため、女王フェリアムの野望を打ち砕くため、いまこそ戦いのときはきた！立ち上がれ、妖子!!

妖魔界の黒い手が人々に迫る。フェリアム配下の四天王が暗躍を始めたのだ。彼らの狙いはいったいなんなのか？

このゲーム。かなりシビアな戦いの連続だ。足場の悪い場所が多いし、時間制限があるから失敗は即、命取りになる。

超難関の3面以降に入る前に、妖子ちゃんの基本動作、結界攻撃の要領なんか、完全にマスターしちゃったほうがよいと思うぞ。

特に結界は、攻撃にも防御にも使わないときはないってくらい重要。上手に操れるかどうかが、妖子ちゃんの命を左右するのだ！

こんな大きなキャラが、気持ちよくヒョイヒョイ動く。アクションゲームファンやっててよかった。

主人公・妖子の動きがなかなかグッド。操作性も文句なしだ。これで文句をいえば、バチがあたるぞ！

妖子の得意技・結界。バリアであると同時に飛び道具としての機能もある。こいつを使いこなせれば、しめたものだ。

ステージ・1

魔界原の戦いなのだ。

下は底なし沼、上にはボスの気蝶鬼。足場といったら木の幹と、葉っぱと動く小島だけ。

しかも小島は長く乗ってるとだんだん沈んできちゃうのだ。

気蝶鬼は風を操る魔物なので、うっかりジャンプしたりすると、そのまま底なし沼まで1直線だ。

巨大な植物の茎や葉の上を移動しながら戦うステージ1。複雑な地形に、最初のうちは少しとまどうかもしれないぞ。

浮島で水の上を移動。乗っているとだんだん沈んでくるので、タイミングを見計らって岸に飛び移らないと溺れてしまうのだ。

敵は、足場が良かろうと悪かろうとおかまいなしに襲ってくる。こんな場所では、ザコキャラにもけっこう苦しめられる。

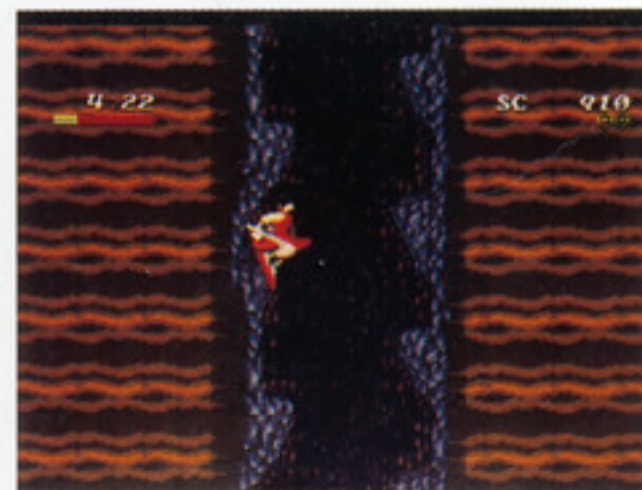
ステージ・2

魔界山。そこは燃え上がる溶岩と、火山弾の降りしきる場所。

てなわけで、結界の使い方をマスターしてないと、とてもじゃないがクリアは無理。

ボスの火竜鬼は炎を操り、フライング・ローリング・アタックを仕掛けてくるイヤな奴。結界は通用しないんだ。

敵もだんだん強力になってくる。動きも複雑になってくるので、そう簡単にはクリアできないぞ。早めにコツをつかもう。

洞窟の中は奇妙な敵だらけ。何カ所か道が枝別れしているところもあったりして、けっこう悩まされるぞ。結界を使って乗り切るのだ。

ステージ2は、かなり複雑なコースになっている。ちなみに写真は落ちてるのではなくて、登っているところです、ハイ。

ステージ・3

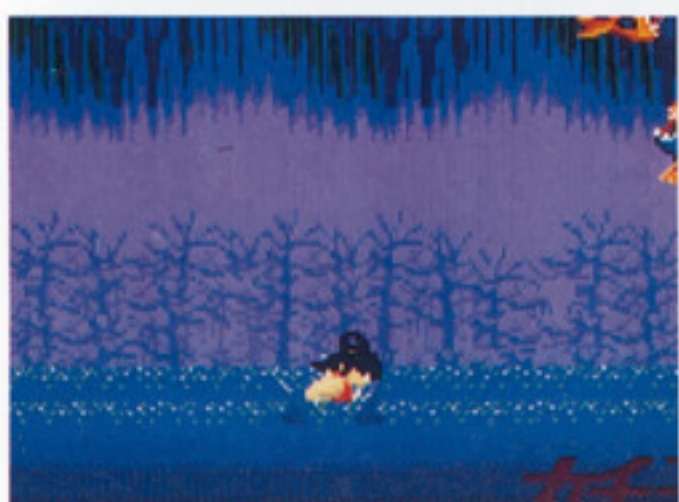
「魔界湖の大決戦：怪獣水虎鬼登場」

ステージ3は魔界湖での戦いだ。魔界湖っていうぐらいだから、下は一面の湖なんだ。当然、落ちれば一巻の終わり。しかも足場は、空中に突き出た浮き棚みたいな場所ばっかりで、棚から棚にはジャンプして飛び移るしかない。妖子ちゃんを水死体にしないように、慎重なプレイを心がけたいモンだね。

敵は弾(水？)を撃ってくる魚や黒色の蜂、半魚人みたいな人間型の化け物など。1、2ステージとは比べ物にならないほど、ザコの攻撃も厳しくなってる。蜂などは急に方向転換して急降下、なんて攻撃を仕掛けてくるし、魚の集中砲火&ジャンプアタック攻撃はシューティングゲーム並みの激しさだ。ジャンプして飛び移る先にたいていウロウロしてる半魚人みたいなイヤな奴もいるしね。

そいつらをやり過ごして湖の中にいるボス、水虎鬼との戦いまで行ったらこっちのモンだ。だって水虎鬼って、単なるザリガニなんだもん。地道に戦えば勝てるよ、きっと！

集団で攻撃してくるパターンが多いぞ。前方に結界を飛ばして一気に駆け抜けろ。

回復アイテムはそう多くない貴重なもの。必ず取っておこう。ただし、一度取るともう出現しないので後で引き換えしてきてもムダ。

ジャンプに失敗すると、こういうことになる。これまでの苦労も水の泡。あれ妖子は土左衛門というわけだ。ナンマンダブ……。

ステージ3のポイントはここだ!!

1 雑魚をなめたらアカン

まず苦しめられるのが魚の弾吐き攻撃だ。何を吐いているのかは、さすがに魔界の魚なので定かではないが、何しろ魚はむこうがジャンプして来ない限り倒せないからタチが悪い。結界で弾を防ぎつつ進んで行こう。

ザコとはいえ、直撃を食らえば当然イタイのだ。

2 黒い蜂は一味ちがう

蜂なんて、もう慣れちゃったモンネ、ヘヘーンだ。なーんて言ってるとえらい目に会う。蜂は蜂でも、黒蜂は今までの奴とちょっと違う。

急降下、スクランブル攻撃、そして一番嫌味なのが、画面外から一直線攻撃！

同じ蜂でも、数段パワーアップした凶暴なやつだ。

3 一見カンタン。でも……

敵といったら蜂と魚だけ。ちょっとぐらい強くなったからってガタガタ騒ぐことはない。そう思ってる君、君は甘い！　何しろここは妖魔界なのだ。熾烈(しれつ)なザコどもの攻撃にさらされてからでは遅いのさっ！

敵がワンサカ出てくるぞ。常に周囲に気を配ろう。

4 結界を活用しよう

浮き棚から浮き棚にジャンプしながらの戦い。これはアクションゲームの定番といってもいいかもしんない。しかし、魔界をナメてはいけない。結界をうまく使って、先に半魚人を倒す。固くやっとけば間違いない。

上の段に敵が見えたら、すかさず結界で倒してしまえ。

5 アイテムをのがすな！

このステージの数カ所に妖子ちゃんの戦いをバックアップしてくれるアイテムがある。1つは全回復の赤玉、もう1つは1UPの人形。どっちも少しややこしい所にあるんだけど、確実に取るようにしたい。

1UPがこんなところに！必ず取っておこう。

6 不思議なタツマキ

妖魔界のある場所には不思議な風が吹いていると言う。そこでジャンプをすれば、風の力を借りて普通は行けないような所へ行けるんだと。浮き島に乗って進んでいると、青い筋になって風が見えるんだぞうな。

体がひとりでに浮いて、ちゃんと上の段に乗れるのだ

ステージ3のボスはコイツだ

浮き島に乗って進んで行くと、どこにも他に移る場所もないのに浮き島が沈んでしまう所がある。しまった罠だ！　などと騒ぐ必要はない。それこそ妖子ちゃんをボスの元へ運ぶ正ルートなのだ。ボスの水虎鬼は、単なるザリガニのように見えるが、ホントにただのザリガニである。攻撃といったら水泡のようなものを投げつけてくるだけ。しっかり避けながら、結界で攻撃しよう。

地形を利用して接近すれば、直接攻撃も可能。水中だから、ジャンプの滞空時間も大幅に伸びている。妖子をうまくコントロールしよう。

一番確実なのは、海底で敵のアワを避けつつ、結界で攻撃することだ。ただし結構がんじょうなので、残り時間に気をつけること。

浮島が沈み始めても心配無用。ボスとの戦いは水中で行われるのだ。

一気に勝負をつけるには、直接攻撃にかぎる。ジャンプして、たたっ斬れ！

魔物ハンター妖子

ステージ・4

「地下にうごめく魔物：怪獣土蛇鬼登場」

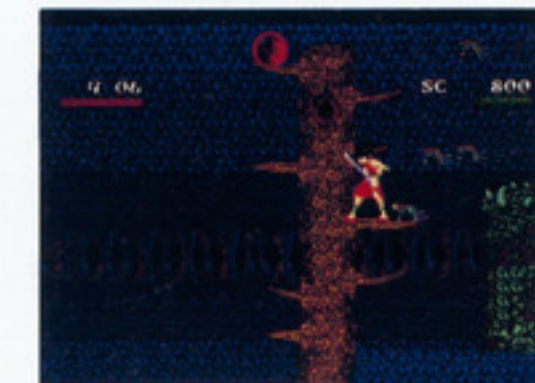
ステージ４の舞台・魔界洞は、岩だらけの洞窟。常に死の臭いが立ちこめる、恐ろしげな場所だ。ところどころに冥界(めいかい)に通じる大穴が開いていて、その穴は浮遊する岩を渡っていくしか越える方法がない。枯れ果てた巨木の林もある。なんらかの理由で地下に封じ込められてしまった大木は、どれも葉をつけていない、立ち枯れたような姿だ。周囲の天井や床には、魔物たちの牙とも骨ともつかないような白いものがごろごろしていて、洞窟全体をいっそう不気味にしている。

不気味な魔物どもがウヨウヨしている魔界洞。床や天井もトゲだらけで、実害はないけれどなんか痛そう。

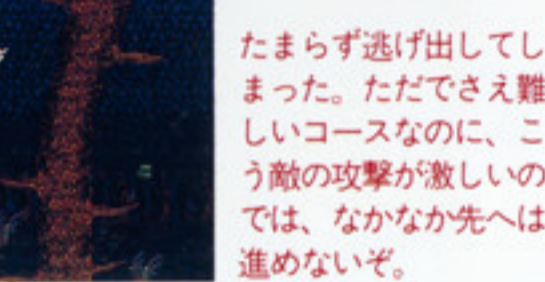
うねるように続く洞窟には、様々な地形が用意されている。

とゆうわけで、魔界洞だ。もちろん敵がうじゃうじゃ出てくる。主だった奴は弾を吐き出すコウモリや爆発する蜘蛛。飛びかかってくる蛇、分裂する化け物など。もちろんシビアなのは当たり前なので、ここでは余り触れない。それよりも難関なのは、地形そのものだ。何も書くことがないから延々と魔界洞で引っ張ったわけではなくて、本当にハードなのだ。木登り、飛び石づたいの谷越えなど、地形に関するあらゆる障害が、プレイヤーの行く手をさえぎる。その難しさは、半端じゃないぞ。

上下から攻撃を受ける場所も。最も安全なコースを探そう。

ここをクリアするには、完璧なコントローラー操作が必要だ。木登りのところなどは特にそう。時間をかければ何とか登ることはできるのだが、時間制限のことを考えればそうゆっくりやっているわけにはいかない。目をつむってでも登れるようになるまで練習しない

木登りは、このステージのなかでも１、２を争う難所だ。せっかく上まで登っても、執拗な魔物の攻撃に命を落とすこともある。十分警戒しよう。

魔物の群れにたたき落とされてしまった。常に結界を張って、近づく魔物たちにぶつけるようにしなければ。

たまらず逃げ出してしまった。ただでさえ難しいコースなのに、こう敵の攻撃が激しいのでは、なかなか先へは進めないぞ。

ステージ4のポイントはここだ!!

1 軽い気持ちでジャンプ！

まずは浮かぶ岩渡りだ。

超難関続きのこの面では、やさしい場所といってしまっていいだろう。じゃまをしてくる敵はコウモリと、蛇ぐらい。

焦らずに、かーるい気持ちでクリアすれば、いいだろう。

あまり考えすぎると、逆にこういう結果を招きやすい。

2 いきなり自爆！

岩をクリアして、いよいよ洞窟の奥に向かって進んで行くと、ぶらーり、頭上から垂れ下がってくる不気味な蜘蛛。しかし、あわてる必要はない。実はこの蜘蛛、バカなのだ。勝手に自爆してしまう。破片にだけ、気をつけよう。

見た目はけっこう迫力のある面構えなんだけど……。

3 恐怖のジャンプヘビ

前半もっとも気をつけたいのがこの蛇君だ。まず、結界に入らない足の部分を攻撃してくるし、そうかと思っていると、いきなりジャンプ！

こんなの集団で相手をしては、たまらない。１匹ずつ、確実に倒していこう。

あわてずに狙えば、一撃でしとめることができるはず。

4 ムシムシ大行進

洞窟を進んで行くと、デッカイ木の幹にぽつぽつと穴がいっぱい開いてる場所がある。実はここには青い蛆虫みたいのがいっぱい住みついている。別にどうってことない敵だけど、何しろいっぱい出てくる。かまわないで先に進もう。

イヤーン！ はっきりいって、一番気持ちワリイ。

5 2段攻撃に注意せよ

崖を滑り降りると、いよいよコイツが現れる。人間型の化け物なんだけど、実はコイツ、２体の別な生き物なのだ。１回攻撃すると正体を現し、頭はどっかに飛んで行く。胴体倒しに夢中になっていると、頭は背後に回ってくるのだ。

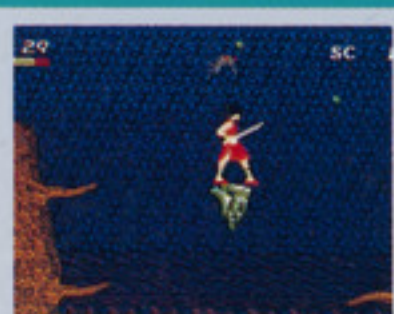
油断さえしなければ、動きは予測できる敵だ。

6 あせりが死を誘う

いよいよ化石の森である。この先は断崖になっていて木を登るしかない。しかしこのゲーム、ジャンプがもの凄くシビア。時間制限があるから１回ズッコケると、まず挽回は不可能なのだが落ちまくる。焦らず、落ち着いて、だ。

高いところほど難しくなっている。魔物にも注意！

7 あせりが死を誘うパート2

化石の森をクリアして、ほっと一息、だけどアリ！ なんとなくデジャブー、また化石の森に出ちゃったみたい……。そう、ここもまた木を登らないと行けないんですね。鬼ーっと叫んでもムダ、魔界だもん。焦らず、じっくりクリアアだね。

浮き岩まで使わなければいけないぞ。難易度Aだ！

8 越すに越されぬでっかい穴

ハァハァ……。やっと土の上に立てたけど、ずいぶん時間を消費しちった。と、焦って目の前の崖を滑り降りようものなら、奈落の底に真っ逆さま！ そこには大きな穴があったのでした。ちょっと高めからジャンプしよう。

踏切のタイミングが狂うと絶対に飛び越せないぞ。

9 結界持込み禁止の洞窟

再三の木登りの末、たどり着いたのは奇怪な人面の洞窟。きっと何か恐ろしいことが待っているに違いない。と、気張って進むとアレッ？ 妖子ちゃんは洞窟の中に入れたのに結界だけは洞窟の外を移動してる。何か少し間抜け……。

中で魔物とはち合わせでもしたら、目も当てられない。

と、余裕をもってステージボスにいどむことはできないだろう。

どうやらゲームも大詰め。敵の攻撃も、これまで以上に激しさを増してくる。まさに、一瞬の油断がそのまま命取りになってしまうのだ。とにかく大ハードなステージ4だが、この先には、いよいよ敵の大将フェリアムが待っている。心してかかろう！

いかにもといった、オドロオドロしい背景。敵を見落とさないように。

魔物たちは次から次へと襲いかかってくる。一瞬たりとも気は抜けないぞ。

ステージ4のボスはコイツだ!!

ステージ4のボス・土蛇鬼は、巨大な蛇の姿をしている。かなり頑丈なやつなので、勝負は持久戦になるはず。突進されたときは避けようがなく、確実に体力をそがれてしまう。体力のムダな消費を防ぐことが、勝利への唯一の道なのだ。

洞窟を抜けると、そこだけ閉ざされた空間に出る。いよいよステージ4のボス・土蛇鬼の登場だ。

出た！ いきなり何やらワケのわからないものを吐き出してくるのだ。

しばらくすると、巨体を踊らせて突進してくる。無傷でやりすごすことは不可能だ。被害を最小限に食い止めるように、うまくジャンプでよけてやりすごそう。

何度でも向きを変えて突進してくる土蛇鬼。結界程度では大したダメージは与えられないのだ。間合いに気をつけながら、直接攻撃をかけることも必要だぞ。

ステージ・5

「雪原の悪魔：女王フェリアム登場」

魔界城。そこは、凍りついた雪と夜の世界だ。飛んでくる緑色の敵は魚なのか？ 凍りついた坂道を大岩が転がってくる、と思うとそれが人型の化け物に姿を変える。

ここは全ての道がアイスバーンのため、つるつると滑ってしまう。水平な場所ならいいが、少しでも傾斜があると、それだけで恐ろしく危険な状況になってくる。１歩足を滑らせれば雪の大地に真っ逆さまだ。しかも、妖子ちゃんの行かねばならない道筋は、恐ろしく難易度の高い迷宮なのだ。

敵の出現確率は他と比べてそれほど高くない。しかし、それよりも足元の定まらない氷の上で、いままで以上に困難なルートを進んで行くことは、それだけで死と隣合わせだ。

フェリアムと戦う以前に、この複雑な迷宮をクリアすることが先決になる。そして、最後の戦いが妖子ちゃんを待っているのだ！

フワフワと空中を漂ってくる魔物。3匹で弾をガンガン撃ってくるので、こいつが出てきたらすぐに結界を張ったほうがいい。

コロコロころがってきて体当りをかけたあとに、いきなり変形して再度迫ってくる変なやつ。なんとも異様で気味の悪い魔物だ。

浮き岩に乗って移動する場所もある。こんなところを敵に襲われたら、防ぎようがないかも……。常に結界を張れるようにしておこう。

雪面はツルツルすべるので、傾斜のきつい場所では立っていることもできない。ちょっと気を抜くと谷底に向かってまっ逆さまだ。

回復アイテムを取りたいんだけど、敵の攻撃と、足元がツルツルすべるので、なかなか思うようにいかない。そうとうなテクニックが必要だ。

この世のモノとも思えない、異様な姿をした魔物。壁にはりついていて、近づくと弾を撃ってくる。この辺になると、どんな魔物も頑丈だ。

魔物ハンター妖子

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO

全く新しいスピード・アクションゲーム！
ついにベールをぬいで新登場！

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼズが'SEGAMEGADRIVE専用のソフトウェアとして、自社登録商品 SEGA の使用を承諾したものです。

大好評発売中
価格4,900円
※消費税は含まれておりません。

エリアを確保せよ！
目指せ99.9%！

じしんまんまんしんとうじょう
タイトー初のゲームギアソフト自信満々新登場

TAITO CHASE H.Q.
タイトー チェイスH.Q.

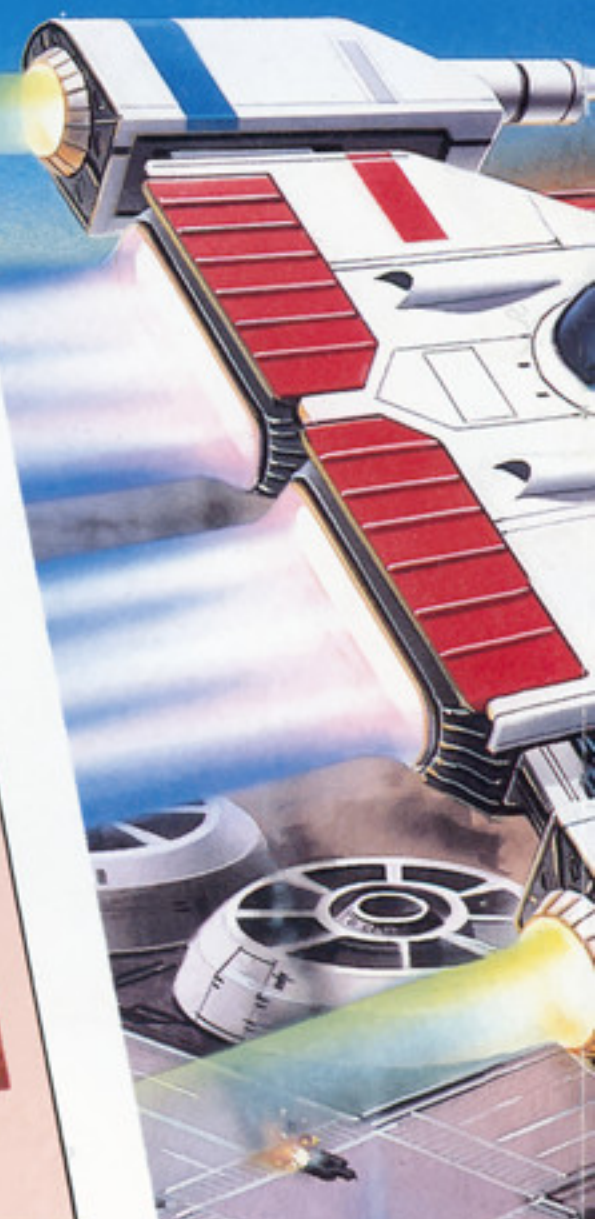
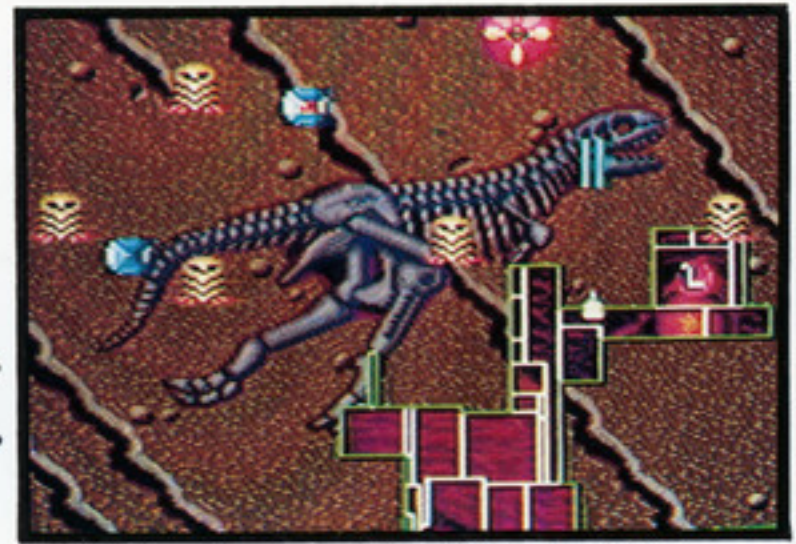
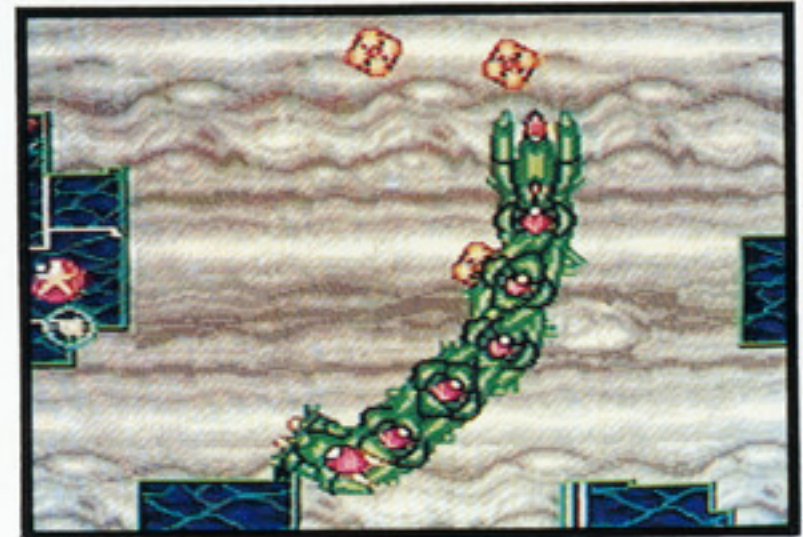
ナンシーより緊急連絡！
カーチェイスなら負けやせん
逮捕しなけりゃ何にもならんゾ！

GAME GEAR

3月8日発売予定
予価3,800円
※消費税は含まれておりません。

- カーチェイスゲームのスリルをミックス！
- すごいユニークなゲームだよ。犯人を発見追跡開始！
体当たりで犯人の車のパワーをそぐ。バーン！ドカーン！
- 「逮捕した！えっ？人質は別の車に？」再び追跡が始まる。

ホットする間もない興奮のアクション。キミの限界をつき破れ!!

VOLFIED

ヴォル フィード

確保したエリアから、次の画面が見えてくる。

レーザーでザコキャラをやっつけちゃえ。

- 敵の動きをたくみに避けながら、エリアをうばいとれ！
- あっ危い！レーザーでやっつけろ！アイテムを手に入れて、効果的に攻めちゃおう！
- ハラハラ、ドキドキのアクションゲーム。君のスピード感覚に期待する！
- 最高得点の99.9%派か、面クリアの80%派か、君はどっちだ！

撃て、パワーアップしろ！シューティングゲームが大変身！

MASTER OF WEAPON

マスター オブ ウェポン

ドッキン、ズッキンのラウンド構成。美しいシーンに酔ってしまいそう！

美しいシーン……ハイウェイ・巨大飛行機……

- 基地・荒地・都市・ハイウェイ・巨大飛行機……などラウンド構成がとびっきりユニークだ。
- 変化に富んだシーンの中で、君の技が冴える。
- アイテムの数も7つと多彩、パワーアップして超人的な力を発揮しよう！

発売日未定
価格未定

MEGA DRIVE

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGADRIVE専用のソフトウェアとして、自社登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

株式会社タイトー

本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーソフト情報局
東京03(3239)4000　高松0878(33)6340

※消費税は含まれておりません。

バハムート戦記

セガ／3月8日発売／6,800円／SLG／4M+BB

基本は、正統派。でも、ユニークなマスターたちや戦闘システム、そして豊富なプレイモードなど、自由度が高さが売りの「バハムート戦記」。今回はワンポイントアドバイスだ！

攻略のポイントとは

残念ながら発売がちょっと延びた「バハムート戦記」だが、今回は、ゲーム前半から中盤あたりまでの簡単な要点と、マップを見ながらの攻略などをやってみようと思う。

「バハムート戦記」はコマンドも豊富で“できること”はたくさんある。しかしできることと“やるべきこと”は違い、“やらなくてもいいことも”存在する。必要最小限のことをしっかり行っていれば誰にでも大陸の制覇はできるはず。ここでは細かなことは省いて、おおまかな“やるべきこと”をピックアップしてみた。

策略は3つまでもつことができる。「同盟締結」は敵マスターと強引に同盟を結ぶ。

策略イベントを使いこなせ

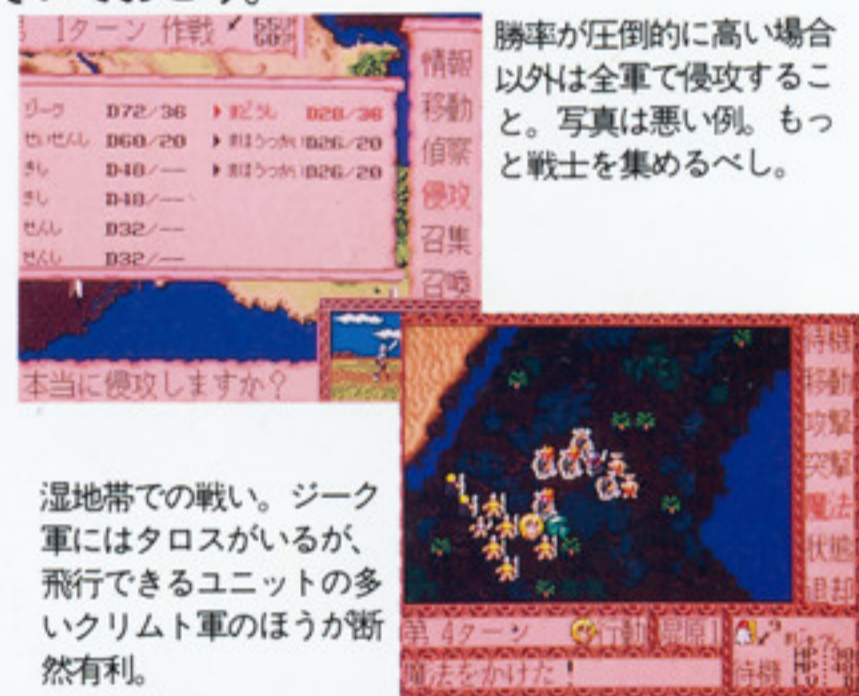
ターンが進むと使えるようになる策略イベントは、重要だ。敵の足止めには「大嵐」や「呪縛」を、部隊強化には「巨神降臨」や「部隊召喚」を、LP、SP不足にはそれぞれ「盗人」、「妖精」というように状況に応じて策略を使い分けることが大事だ。注意してほしいのは、敵も同様に策略を使用してくるということ。策略に怯える恐怖はプレイヤーも敵も同じなのである。

戦闘に自信はあるか!?

戦闘には中立地域を獲得するためのものと敵マスターとの戦いがある。中立地域を獲得するにしても各地域はその場所で召喚できるモンスター数部隊（レベルによって増減）で守られており、当然、部隊を全滅させなければその中立地域は獲得できない。中立地域での戦闘は、敵よりも自軍が兵力的に有利なことが絶対の条件だ。たとえ同等もしくは不利な条件で戦い、勝利したとしても自軍が惨憺たるありさまになっていたのでは意味がない。偵察の結果、勝つ自信がないときは侵攻しないように心がけることが基本だ。

次に敵マスターの支配地域での戦いについて考えてみよう。中立地域での戦闘と違い、各軍の精鋭が集められているので始末が悪い。だが敵マスターとの戦闘の場合、戦闘前に策略を使うと非常に効果があるパターンが多い。

特に「爆裂攻撃（敵のHPを1にする）」や「部隊調略（敵の数部隊を寝返らせる）」などの策略は驚くほど効果がある。マスター直属部隊同士の戦闘前には必ず策略を使って敵の兵力をそいでおこう。

勝率が圧倒的に高い場合以外は全軍で侵攻すること。写真は悪い例。もっと戦士を集めるべし。

湿地帯での戦い。ジーク軍にはタロスがいるが、飛行できるユニットの多いクリムト軍のほうが断然有利。

こいつらに気をつけろ!!

バハムート大陸には敵にまわしたくない強者どもが数多く存在する。中でも下に挙げた者のどいつかが敵の部隊の中に存在したら要注意（写真はリアルタイム戦時のものです）。

ユニット	解説
エルフロード	エル＝モア直属のエルフの精鋭部隊だ。バランスがいいうえに、雇用金額がさほど高くないので非常に扱いやすい。バランスがいい反面、飛び抜けた優れた特徴はないが、弓での2回撃ってくる攻撃を集団でやられたらたまったもんじゃない。接近戦はあまり得意ではないので、攻撃力の高いユニットで攻めれば案外もろい。
魔術師	シェルファを師とする強力な魔法使いだ。彼らが自軍のなか1人でもいれば心強いが、直接雇うことはシェルファにしかできない。しかしランダムイベントの「部隊成長」によってジークやバストラルの配下にも加えることができる。魔法使いの彼らは欠点はやはりHPが低いこと。敵にまわしときは攻撃力の高いユニットで早めにかたづけろ。
ドラゴン	HPの高さと、強力な炎を武器に天空を飛び回る。ベルフレイムの部下の中では一番強い。彼らが吐き出す炎は射程内にいるものを敵味方関係なく焼き払い、1ターンごとのHPの再生もある。魔法が使えないことと、装甲値が低いのが気になるが、それ以外は非常にバランスのとれた強力なユニットである。
デビルロード	各マスターの精鋭部隊のなかでドラゴンと並んで安定した実力をもつユニットだ。ステータスのバランスと6ポイントのHP再生が大きな魅力。ヒットポイントの再生が、きくので回復の魔法を使えない部分を補っている。レベル4の暗黒魔法「悪魔召喚」でも召喚できるが、この魔法が使えるのはシェルファとリッチーだけである。
リッチー	強大な魔法使いの死体が邪悪な力によって蘇ったアンデッドモンスター。直接攻撃は強力ではないが（それでもマヒ効果がある）マスター以外でレベル4の魔法が使えるのは魔術師と彼らだけなのだ。近くの部隊を一瞬で死滅させる「死の呪文」は恐怖である。やはり魔法使い系のユニットだけに、移動力とHPの低さは隠せない。
フェニックス	バハムート大陸にある砂漠の炎熱地獄から生まれる伝説の不死鳥。攻撃力と技量が高いうえに炎を吐く。あらゆる敵の特殊攻撃を受けつけないので、対アンデッド戦に役立つ。魔法は使えないが、ターンごとにHPが5ポイント再生するので、特に心配は必要ない。強さの割にHPが少ないが、それ以外に弱点のない強力なユニット。
ヒュドラ	湿原に生息する複数の頭をもった大蛇。高い攻撃力とHPに加え、毒のブレスを吹き出す。また、直接攻撃の際には小さな敵など一呑みにしてしまう。移動力が低いのが気になるが、全体のバランスを考えると大した弱点ではない。召喚には手間がかかるが、仲間にできれば非常に強力な味方になるだろう。
タロス	遺跡地帯のみで召喚できる青銅の巨人。とにかくHPと攻撃力がズバ抜けている。緑色に輝く巨体は、敵の一切の特殊攻撃を受けつけず、腕での一撃は弱小モンスターを簡単にひねり潰してしまう。魔法にも強いが、その巨体がたたって移動力が低いので、足場の悪い場所に誘い込んで戦えば勝機が見つかるかもしれない。
ガーディアン	策略イベント「巨神降臨」のみで召喚できる最強の鉄巨人。通常に召喚できる最強ユニット、タロスのステータスのすべてを上回っている。1対1での直接攻撃は全ユニットのなかで最強を誇る。魔法防御に対応する精神の値も異常に高く、弱点がないと思えるほど強力だ。運よく「巨神降臨」を手にいれたら、さっそく使ってみよう。

©SEGA 1991

バハムート大陸をながめて

前号の付録ではシナリオ別攻略をやってみたが、いかがだったかな。今回は全シナリオを通して舞台となる「バハムート大陸」全体を見通して要注意ポイントをいくつかあげてみた。

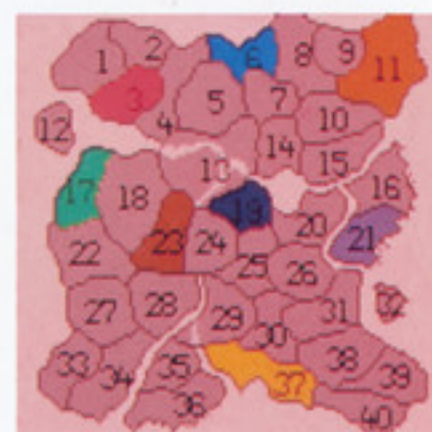
正攻法があくまでも基本

大陸全体を見回してみると、かなり起伏があり変化に富んだ地形をしているのがわかる。

まずは大陸の約3分の1を占める平原が、目につく。大陸の民衆にとって、平原が一番い心地がいいだろう。だが、戦略的に見ると、防御側にとって特にぐあいが悪い地形だ。地形効果が低いし、魔物も弱い部隊しか召喚できない（もっとも、これが強い魔物召喚の基本になるのだが）。敵の軍勢に集団で攻められたらかなり不利なので、敵の支配地域と隣接している平原には、強力な部隊を集結させておくこと。

森林、密林は大陸の4分の1を占めているが、特に戦力上の特徴はない。それに引き換え大陸の北西にあるバランニール島と南東にあるワーグス島には、注意が必要だ。これらの島に攻め入る場合、部隊は海を渡ることになる。海を渡っている間に敵に魔法で装備を整えられてしまうので、こちらも海を渡る前にしっかりパワーアップしておくことが必要だ。特にワーグズ島はタロスを召喚できる遺跡地帯なので必ず獲得しておきたい。

大陸の南と東に存在する湿原地帯は非常に足場が悪い。地面を歩くユニットには当然不利である。まえもって飛行できる部隊を召喚しておくと戦況が多少有利になるはずだ。

どの地域に侵攻しに行くにしても、敵の支配下にある場所と隣接している自分の支配地域の軍備は最小限整えておくことが定石、ということを覚えておいてもらいたい。

上の簡易マップを見るとパソコンゲームの三国志のようだが、全景を見ると、なにか不思議な雰囲気の漂う広大なる大陸なのである。邪悪なアンデッドどもの巣、クルロエン城塞都市跡を中心に、各マスターが各地に点在している。このマップはシナリオ1「血に染まりしバハムート」のもの。

ジーク・フォーリア（元フォーリア国王子）の助言

ジーク・フォーリア：フォーリア国王子だが、クルロエンでの対バルマー戦で痛手を受けた国王に代わり民衆の統率と政治を行う。25歳の若き聖戦士。

——ちょっと唐突だけど、ここでジーク・フォーリア王子にバハムート大陸平定の作戦を語ってもらうことにした。王子自ら語るありがたい作戦だ。おろそかにするでないぞ。

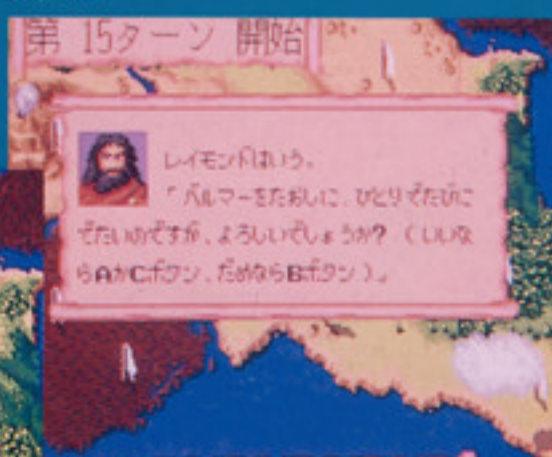
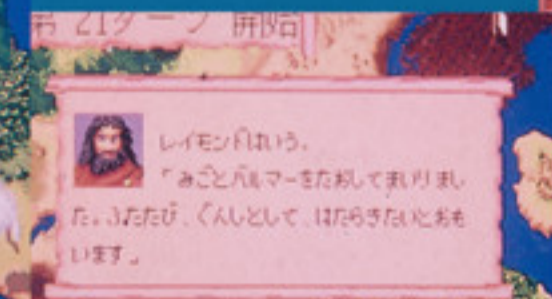
ジーク　私、自らこのようなことを言うのは問題あるが、わが軍の戦士および魔法使い部隊はまだ未熟で他国に侵攻するには役不足である。対策としては、英雄を使うのがてっとり早い。強力な英雄を運よく見つけ出せたら即座に就任させ部隊強化をはかれ。軍備が整ったら全軍でトスカニアか、ロンバニオに攻め込む。平地の場合、攻撃側は有利だが、油断は禁物。敵の黒騎士を早期に叩いてしまえば8割がた勝利できる。そして大陸の5分の1を制圧したとき、第1の目標は完了。次の目標は必然的に打倒クリムトとなる。ヤツの支配地域に隣接している地域にはわが軍の精鋭を送ってやるのだ。とにかくあせらず、地道な努力に大陸制覇の道があると私は考える。

バハムート戦記

バハムート場面集

どこからともなく現れた黒騎士団に襲撃されたジーク軍。数時間後、この地は血塗られた戦場となる。

何者かの策略によって、騎士の一団を統率していた英雄ニステールが暗殺された!!

レイモンドがバルマー征伐の旅に出たいと言い出した。彼を失うのは手痛いが……

レイモンドが帰還した。彼を出したのは正解だったようだ。実際、バルマーは数ターン前に死んでいる。

クリムトとの最終決戦。この戦いに勝利すれば、大陸制覇となり長かった闇の時代は終結する。

ふしぎの海のナディア

ナムコ／3月19日発売予定／6,500円／ADV／8M

現在NHKで放映中のアニメーション「ふしぎの海のナディア」がメガドラのアドベンチャーゲームになったぞ。ナディアたちの冒険が再び体験できちゃうなんて、感激だねよっ！

誰にでも楽しめるアドベンチャーゲーム

ナムコによるとこの「ふしぎの海のナディア」は原作のイメージを壊さないよう随所にビジュアルシーンを入れたため、8メガロムになっちゃったんだそうだ。でもそのくせ、6,500円という低価格を実現しているのにはビックリだよね。ゲームのほうもそれほど難しい謎解きはなく、どちらかといえば絵物語を読んでいるかのように進んでいく。〝誰にでも楽しめる作品を〟というナムコのメガドラに対する新しい方向性を感じるゲームだぞ。

オープニングはカラオケ付き

メガドラ版「ナディア」のオープニングは、TV版のオープニングとそっくりに作られている。画面下に主題歌の歌詞が流れるところまで同じだぞ。さあ、みんなで歌いましょう！

1 1889年・パリ。ジャンとナディア、運命の出会い

〜序幕〜ナディアにひと目ボレ

場所はパリ。ジャンは、ここパリで開催されている万国博覧会の国際飛行コンテストに参加するためはるばるル＝アーブルからやってきた発明好きの少年だ。物語は、ジャンの横を黒い肌の女の子が通り過ぎたところから始まる。その女の子にひと目ぼれしちゃったジャンは彼女を捜しに街まで追いかけるのだが……。

最初の舞台は船着き場。もちろん、ジャンがひと目ぼれした女の子はナディアであることはいうまでもない。

今回登場する主要キャラクターの紹介だ！

グラタン

ジャン
本ゲームの主人公。行方不明になった船乗りのお父さんを、自分で発明した飛行機に乗って捜しに行くのが夢という科学大好き少年だ。数々の発明品でナディアの危機を救ってくれる頼もしい味方だ。

ナディア
この物語のヒロインであり、本ゲームのもうひとりの主人公である。胸に神秘の宝石ブルーウォーターをかけているが、これは物語が進むにつれ、彼女の出生の秘密とともに明かされていくことだろう。

グランディス一味
万能戦車グラタンに乗り、ナディアのブルーウォーターをつけ狙うちょっとオッチョコチョイな3人組。あねさんと呼ばれるグランディスと、手下であるハンソン、サンソンの漫才が楽しい(？)。

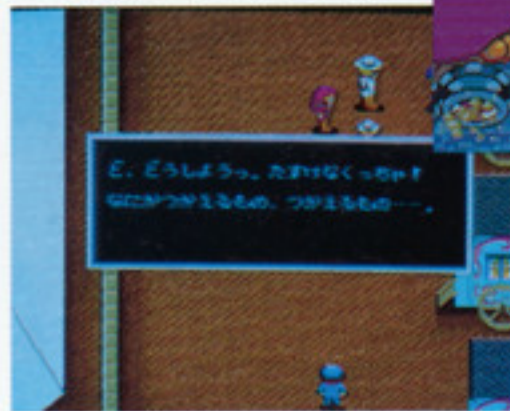
SCENE1 パリの街を探索してみよう　ナディアはどこにいるのかな？

パリ市街	エントランス	飛行場	サーカス	エッフェル塔
ここで紹介する5つの場所は、船着き場からナディアを追ってきたジャンがナディアを捜し出すまでのシーンだ。街の人から情報を聞き出し、ナディアの手がかりを見つけよう。船着き場とほかの場所を結ぶ場所なので、ちょくちょく立ち寄ることになるはずだ。また、ここでジャンは一度ナディアと会うことができるんだけど、その前に彼女を助ける手だてを考えなくてはならないだろうね。	エントランスは万博博覧会の入口のため、いつもあふれる人でごったがえしている。ここにいる人々から聞ける話は、ジャンにとってあまり役に立たないが、飛行場やサーカス、エッフェル塔に行くには、その分岐点であるエントランスを一度通らなければならないので一番立ち寄る場所かもしれない。ちなみに、場所を移動するときは直接歩いて行く方法と、コマンドで移動する2種類があるぞ。	飛行場は万博の見どころの1つである国際飛行コンテストが開かれている場所だ。ジャンのおじさんが飛行機の整備をしているのでいろんな話を聞くことができる。ところで、おじさんが整備している飛行機は国際飛行コンテスト用に造られたものらしい。つまり、この飛行機は空を飛べるわけなんだね。でもその前に、まずはおじさんの頼み事をいくつか聞いてあげることを忘れないように。	ナディアがグランディス一味に襲われたときに見せたあの驚異的な身の軽さを覚えている人だったら、サーカスという言葉を聞いてピンとくるかもしれない。そう、ナディアはサーカスの一員だったからこそ、あんな動きができたわけだ。ナディアの名前を知っていれば、サーカスの門番が中に通してくれるだろう。でも、ナディアがサーカスで働いていることはグランディス一味も感づいているのだ。	建築されたばかりのエッフェル塔はパリの新しいシンボルだ。このエッフェル塔の展望台に上がることができれば、ナディアとの再会はもうすぐだ。ただナディアは不幸な境遇の中で育ったためか、ジャンになかなか心を開いてくれない。ブルーウォーターの話をすると警戒されて逃げられてしまうのだ。ちなみに展望台では2度、ナディアに会うことになる。高所恐怖症の人は覚悟しておこう。
酔っぱらいやグランディスたちがジャンの恋路の邪魔をするぞ。	噴水の前はいつも人がいっぱい。待ち合わせでもしているのかな。	当時にしてはあまりに先進的なデザインの飛行機。本当に飛ぶの？	サーカスのどこかで、ポスターを見つけることができなかったかな。	やっと ナディアと話ができた！苦労したぶん、喜びもひとしお。

SCENE 2

追いつめられたナディアを救え！

展望台でいったんナディアと分かれたジャンは、船室に戻って偶然お父さんの手紙を見つける。その手紙の内容は、なんとナディアが持っているブルーウォーターが幻の大陸の手がかりを握っている、というものだった。ナディアにこのことを伝えようと急ぐジャンだが、サーカス場ではグランディスたちの魔の手がナディアに……。第１章のクライマックスの舞台は、エッフェル塔の最上部だ！

バイクで逃げるふたりに、グラタンの攻撃がヒット。ナディアとはまたもや別れ離れになってしまう。

あっ、ナディアが３人組に狙われている！　頭を使って切り抜けよう。

かわいそうなジャン

ジャンは、ことあるごとに気絶する。ちょっとかわいそうだな。

飛行機を使って、空からナディアを救出！　男ならここでキザなセリフでも言ってみたいところだ。でも、このあとが……。

2 見知らぬ島に不時着した２人と１匹。ここはどこ？

“巨大な海の怪物”の正体とは何なのか……

ナディアを助けたはいいものの、飛行機のエンジンはすぐに故障して小島に墜落することになる。とりあえず一日休んでから島のまわりを調べてみよう。前日と違うことが起きているはずなのだ。

体育座りがカワイイ２人と一匹。

またまた来ました３人組。さあどうする？

洞窟で、２人はある日記を見つけた。日記の内容は〝巨大な海の怪物〟に襲われた家族のもので、これを読んだかぎりでは日記の持ち主の娘であるマリー以外はみんな〝巨大な海の怪物〟にやられてしまったようだ。苦労して洞窟を抜けたジャンたちだが、そこにはふたりを待ちかまえていたグランディスの姿がいた。

洞窟の内部は見通しが悪いのだ。

長老に試されるジャン。洞窟の謎を解け！

グラタンの攻撃でジャンとナディアのまわりは火の海に。しかし、ここでふたりは何者かに導かれて洞窟へ逃げる。洞窟の先にある村でナディアは村人から歓迎されるが、ジャンは肌の色が違うと信用されない。村人に認めてもらうため、ジャンは試練を受けるが……。

試練の洞窟はワナだらけ。しかけを見破ることができるかな

村人から仲間として認めてもらうため、ジャンは危険な試練が待ちかまえている洞窟へと。この洞窟のしかけは３色のボタンを押す順番と仮面の向きで決まる。解法を覚えてしまおう。

３色ボタン

扉

仮面

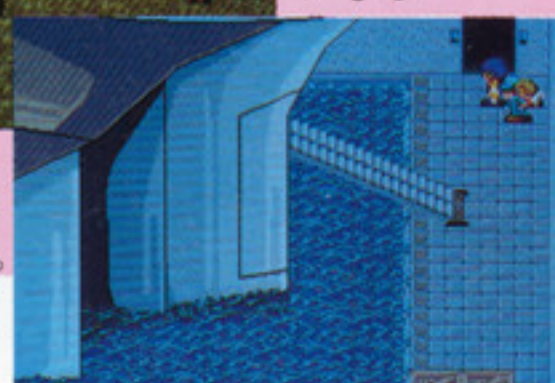
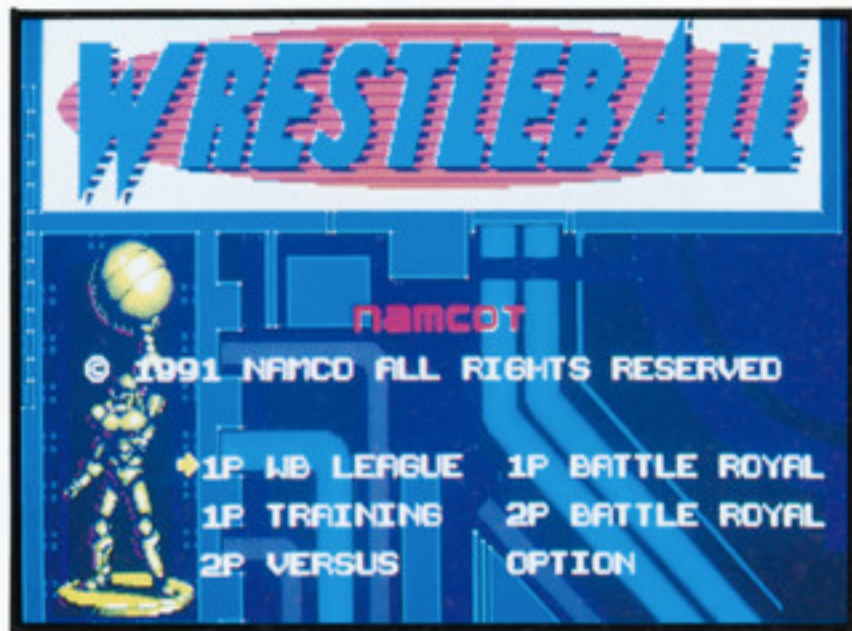
？？？

ふしぎの海のナディア

謎の船が登場し、いよいよ物語は核心に……

試練の洞窟を見事にクリアしたジャンは、うやく村人たちに一員として認めてもらえた。しかし、グラタンの急襲によってまたまた事態は急変。ジャンたち３人をかくまうため、村長は洞窟の奥に３人を案内する。驚くべきことに、洞窟の奥の水路には見たこともない巨大な鋼鉄の船が停泊していたのであった。島から離れた謎の船とそのあとを追うグラタン。だがその直後、島に一条の光が放たれ、島は跡形もなく消しとんでしまったのだ！

どこまでも追って来るグランディス一味。もう何とかしてくれー！

現代の科学技術でも考えられないデッキと鋼鉄鑑が目の前に。次章、物語の全貌がついに明かされる！

To Be Continued!

レッスルボール

ナムコ／2月8日発売／5,800円／SPT／4M／©1991 NAMCO LTD.

選手の過激なアクションがウリの「レッスルボール」。今回はプレーする上で知っておきたい、㊙テクニックを紹介するぞ。これを読めば、対戦プレーはもうこっちのものだ！

3つのポイントをおさえろ

この「レッスルボール」は、サッカーやラグビー、そして各種格闘技の要素がミックスされた近未来的スポーツである。スタンドは狂気を求める観客で埋めつくされ、選手たちが過激なプレーを起こすたびに大歓声が巻き起こる……なんていう光景をつい想像してみたくなるが、実際にプレーしている最中はそれどころではない。その場の状況にいかに対処するかを考えるだけで精一杯というほど、とにかくゲーム展開が早いのだ。さらに、選手を思惑どおりに動かすアクションゲーム的な操作技術が必要なので、些細なミスが命取りになる危険も非常に大きい。まさに緊張の連続だ。

こんな感じのゲームだから、最初のうちはいとも簡単に負けてしまうことだろう。しかしそこで投げ出してはいけない。このゲームの面白さは、とことんやりこまないとわからないのだ。向上心と研究心――この2つを念頭に置いてプレーすれば、きっと道は開けるはずだ！

1 ブリングをモノにするべし

そこのけ そこのけ オイラが通る～

"ブリング"とは、ボールを手で持ってフィールド内を移動することだ。ボールをドリブルしているときにCボタンを押すと、ブリングの状態となる。

ブリングの利点は、ドリブルよりも速く移動できるという点だ。同時にタックルもかわしやすくなるので、相手の陣地に近づく有効な手段となるゾ。これはぜひともうまく使いこなせるようにしたい。

難点は、ボタン操作が特殊なことである。うっかりドリブルの状態のつもりで操作しようものなら、せっかくのチャンスを潰してしまうことさえある。どこまで冷静になってプレイできるかがポイントだ。またボールがサイドラインから出てしまうと、相手チームのブリング状態から試合は再開されるので注意するべし。

Column.1 ブリング中の操作ボタンについて

Aボタン・・・ ボールを落とし、最寄りの相手チーム選手にタックルする。よくシュートと間違えて使ってしまうケースがあるので要注意。

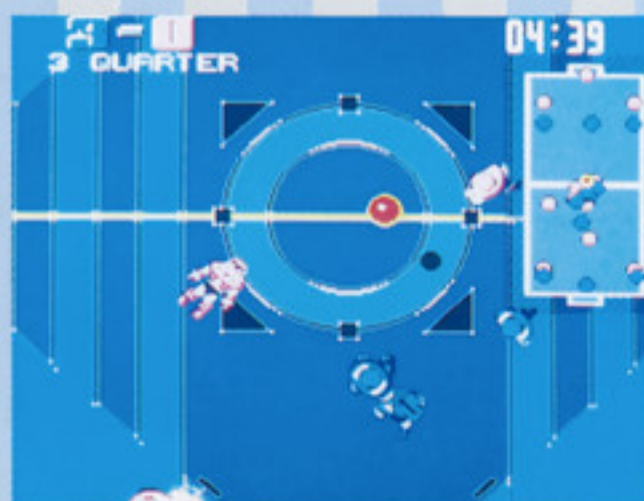
Bボタン・・・ ハンドパスをする。距離はキックパスよりかなり劣るので、レーダーで味方選手との位置関係をよく把握した上で実行するべし。

Cボタン・・・ ドリブルに戻す。このボタン操作をマスターすれば作戦に広がりができる。ちなみに連射するとバスケットボールみたいで楽しい。

Coffee Break キミはどのタイプ？

どのタイプも ステキね♡

このテのスポーツゲームは、人によって攻撃方法がハッキリと分かれる。どの攻撃方法が一番いいとは言えないので、T.P.Oに合わせて上手に攻めていこう。

ストレートな性格のキミには……
●狙うはゴールのみ。とにかく進め

シュートを使い、ボールを相手チームゴールに近づける。初心者によくありがちなパターン。

ちょっとオシャレなキミには……
●サイドラインからスマートに

ブリングなどで外側から攻め込み、エンドライン付近から中央に展開させる。慣れればラクなパターン。

堅実なタイプのキミには……
●パスで着実に攻めていこう

少しづつしか進めないが、比較的カバーしやすい。時間稼ぎにも使え、うまく決まるとカッコイイ。

2 フライング・ボムをうまく使うべし

フライング・ボムとは、タックル技の中で最も強力な技だ。素早いボタン操作が要求されるが、見事に決まったときは相手の選手に大ダメージを与えることができる。大抵の選手はしばらく起き上がれないほどの威力なのだが、滞空時間があまり長くないので、なるべく相手選手に近づいてから実行するようにしよう。

しかしこのフライング・ボムは、一発勝負的要素が非常に強い。ただヤミクモに連発しても、相手チームにスキを与えるだけである。ここぞというときに確実に使ってこそ、真の威力が発揮されるのだ。それではそのポイントを2つばかり紹介しよう。

まずはスクランブル（試合開始）直後。両チーム5人の選手がセンターサークル内でボールの取り合いをするわけだが、1歩退いてからすかさずジャンプしよう。そして最寄りの相手チームの選手（ボールを持っているヤツが望ましい）にアタック！先制パンチをおみまい、というわけだ。中核をなす選手を1人にしておけば、序盤を有利に展開できるハズだからね。

もうひとつは、ゴールキックなどでボールが選手のいない地点に落ちた場合。両チームとも最もボールに近い選手が取りに向かうのだが、素直にボールを取りに行ってはまたゴチャゴチャと奪い合いをするハメになる。ここはとりあえずボールを後回しにして、走りながら空中殺法の準備をしよう。相手チームの選手に十分接近したら、迷わずアタックするのだっ！

無理だってば

お待ちになって

Column.2 フライング・ボムの正しい使い方

何も知らずボールに近寄る相手チームの選手。彼の頭上には……。

こうしておけば確実にボールをキープできる。それにしても痛そう。

3 貪欲にタッチダウンを狙うべし

先月にも紹介したが、レッスルボールの得点方法は2種類ある。ゴールボードにボールをぶつける方法（＝ゴール、1点）とトライエリアにボールをキープしたまま走り込む方法（＝タッチダウン、3点）だ。カッコの中の数字を見ればわかるとおり、タッチダウンのほうが点数が高いが、それだけに正攻法でトライエリアに侵入するのは非常に困難である。まともに攻めても、相手チームのゴールキーパーに簡単にあしらわれてしまうのがオチだ。そう、問題はゴールキーパー。コイツをなんとかしなければ、タッチダウンまず不可能である。

そこで、ゴールキーパーをうまく足止めする作戦をいくつか教えよう。

●キーパーに強力シュートをぶつけ、キーパーがふっ飛んでいるうちに走り込む。

●トライエリア直前までブリングで進入し、キーパーにタックルを浴びせ、ゴールする。

●中距離からのシュートをキャッチするためにジャンプしたキーパーを、着地した直後にタックルしてゴールする。

などがあげられる。これらの技でゴールしたときは、最高に気分がイイぞ。他の相手チームの選手に向けてタックルしないようにすることや、微妙なタイミングを見切ることなどに注意すればおおむねうまくいくぞ。

フッ…きまったぜ

強力シュートをゴールキーパーにぶつけろ！

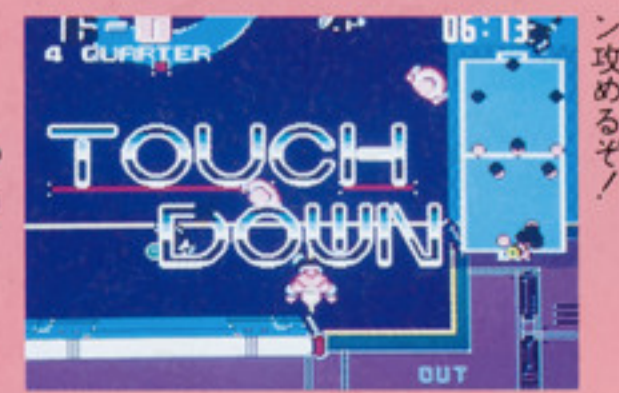
着地の瞬間を狙ってタックルをかまそう。

ドーンとこいやっ！

グラフィックもほかのキャラクターよりひとまわり大きいゴールキーパー。彼の鉄壁の守りはなかなか崩せないぞ。

Column.3 すこしウレシイとすごくウレシイのちがい

点数が入るからすこしウレシイが、どうせゴールするならタッチダウンのほうがいいよね。

VS

いっきょに3点！やっぱりすごくウレシイなっ！よ～し、この調子でガンガン攻めるぞ！

これが8チーム全選手データだ

先月号では全８チームの簡単な紹介をしたが、今回はさらに詳しいデータを披露するぞ。

表の見方だが、一番左の列のアルファベット２文字は、それぞれのポジションを表している（１月号参照)。一番上のアルファベットは、左から順に移動スピード、キック力、攻撃力、耐久力、パスの正確さを表している。

ナムコスターズ

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	50	40	35	45	25
SW	30	25	35	35	100
LB	30	30	30	30	100
RB	30	25	30	35	100
LH	30	35	25	25	100
RH	35	30	25	25	100
LN	35	25	30	25	100
RN	25	35	25	30	100
LW	25	30	30	35	100
RW	30	25	35	30	100
GR	30	30	30	30	100

具体的な数字を見てみるとわかると思うが、パスの正確さしかとりえがない。ある程度ゲームに慣れてきたところで、このチームでプレイすると面白い。玄人向き。

ニッポン ジュウドウ ウォリアーズ

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	60	80	90	60	40
SW	60	65	35	35	45
LB	65	65	40	40	45
RB	70	70	35	45	50
LH	40	35	70	70	60
RH	55	50	70	75	60
LN	40	40	70	70	55
RN	35	45	65	65	50
LW	65	70	45	35	70
RW	70	70	40	40	65
GR	70	80	45	50	55

これといった決め手に少々欠けている。強いて言うならば、ハーフとニンジャの安定したアタック力が特徴だろう。これも初心者にはおススメできないチーム。

コリア テコンドー バトラーズ

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	60	75	65	60	45
SW	75	90	55	50	50
LB	40	50	80	75	60
RB	45	55	75	75	60
LH	65	80	40	35	60
RH	80	80	40	40	50
LN	80	80	35	45	45
RN	75	75	45	35	55
LW	75	80	35	45	70
RW	70	75	35	45	65
GR	75	80	40	40	50

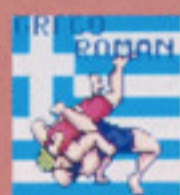
比較的バランスのいい能力配分。攻撃のポイントは、レフトハーフやライトハーフの機動力、キック力を生かすことにある。これは中級者向きのチーム。

ブラジル カポエラ キッカーズ

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	60	65	90	60	50
SW	55	40	70	75	55
LB	65	55	60	70	70
RB	45	40	75	75	50
LH	55	35	70	60	45
RH	50	35	75	75	45
LN	80	70	45	35	65
RN	80	70	40	35	60
LW	80	65	35	35	60
RW	80	60	45	35	60
GR	65	80	35	40	60

攻撃陣の移動スピード、キック力には目を見張るものがある。打たれ強いとはいえないので、敵の攻撃は極力避けたほうがよい。これもまた中級者向きのチーム。

グレコローマン パワー レスラーズ

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	65	65	90	70	60
SW	40	45	75	90	55
LB	45	45	80	100	70
RB	70	75	40	55	60
LH	40	45	80	90	65
RH	60	70	25	45	50
LN	35	40	80	90	50
RN	80	70	35	55	50
LW	45	40	75	90	55
RW	40	55	75	70	60
GR	80	80	45	55	45

ブラジルチームとは対照的に、機動力がないぶん、各選手の耐久力が高い。パワーを生かして相手をバキバキ倒しながら進むといった試合展開が理想的だ。

ソビエト サンボ ストラグラーズ

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	65	95	90	70	60
SW	40	40	90	80	55
LB	75	80	55	45	50
RB	70	80	55	40	70
LH	35	45	90	75	55
RH	35	40	90	60	45
LN	80	60	35	25	65
RN	80	60	45	40	60
LW	80	75	55	35	55
RW	85	80	65	55	50
GR	55	40	80	70	55

ハーフの攻撃力の高さが光る。フィールド中央付近から展開していくような攻撃方法が望ましい。守備陣も頼りがいアリ。これは初心者向きのチームだ。

USA ヘビー ボクサーズ

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	75	95	100	80	70
SW	90	75	55	95	70
LB	85	65	30	50	65
RB	70	50	25	45	80
LH	90	70	45	95	70
RH	85	65	45	95	70
LN	80	65	40	50	80
RN	85	70	40	45	85
LW	85	60	85	50	75
RW	85	70	90	55	80
GR	90	70	95	95	80

移動スピードがあるうえ、耐久力もあるので、かなりのパワープレーが期待できる。何でもアツくなってしまうタイプにオススメできる(？)チームだ。

ジャパン カラテ スラッシャーズ

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	90	100	100	70	75
SW	40	45	80	70	65
LB	35	45	90	60	70
RB	40	55	90	70	80
LH	75	65	50	35	75
RH	95	100	95	100	75
LN	75	65	50	25	80
RN	60	70	45	25	70
LW	45	45	85	65	90
RW	45	50	90	70	85
GR	55	65	90	75	70

ニンジャの耐久力が少々心細いこと以外、何も問題がないのがこのチーム。「レッスルボール」を初めてプレイするときは、まよわずこのチームを使おう！

とまぁ、今回は攻撃的な記事を組んでみたが、いかがだったかな？　このポイントをおさえて、これからの試合展開にぜひとも役立ててもらいたい。もちろん、自分なりのプレイ方法をあみだすことも忘れずにね。

今までにないスタイルのスポーツゲームなだけに、なかなか入り込みにくいかもしれないが、エキサイトすること間違いなしのゲームなので、ぜひともプレイしてみてくれ！

さぁ、これで今日からキミもレッスルマスターだっ！

BEEPLE LAND
びーぷるランド

LETTERS

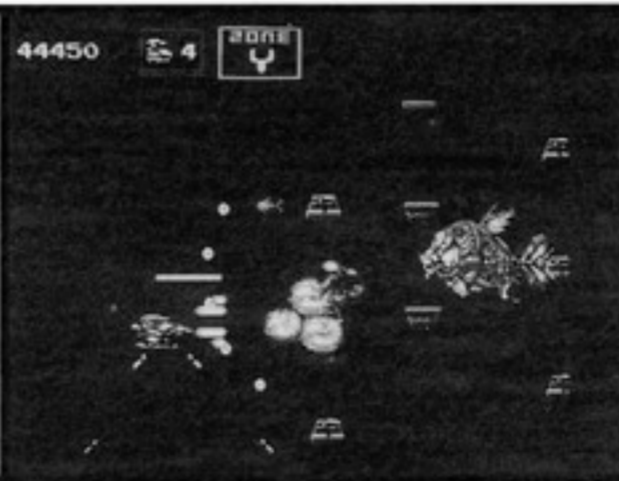
ビデオゲーム版をあまりやっていない僕にとって、素晴らしいデキだと素直に喜べる。難易度が高すぎるということはあるが、グラディウスシリーズのように一度死んだらやる気がしない、といったこともないし、パワーアップずみティアットヤングはよいアイデアである。特筆すべきはサウンド。低音の出る最近のラジカセにつなげれば、迫力が増す。ＢＧＭのハンドクラップやワープの「シャオーン」という音がサンプル音で聴けるから嬉しい。まだ火星止まりだが、こいつはなかなか遊べるソフトだと思う。
（愛知県・カールおじさん・20歳）

はっきり言ってガッカリですね、これは。僕はこれを買うかどうか迷いました。なぜなら次の日スーパーファミコンの「グラディウスIII」が出たからです。ですが、タイトーさんのことだから業務用に劣らず素晴らしいデキだろうと思って買ったらこのザマです。具体的にどこが悪いというと、まずグラフィックとサウンド。これは移植だからしかたないといえばそうなんですが、もう少しなんとかなったんではないでしょうか。あとゲームバランスの悪さ。ビデオゲーム版では鬼のように難しかったのに一日ですべてのコースをクリアしてしまいました。何のために8,900円払ったのかわかりません。タイトーさんはもう少し慎重に移植してほしいです。
（静岡県・船越俊保・17歳）

地味で暗めだったCD-ROM版にくらべ、こっちの〝II〟はスゴイ!! サウンドは比べものにならないほどノリがいいのだ。ただし、たまにバグでＢＧＭがなくなる面があるのは泣いた。さらにマザーホークが強すぎるのにはマイった。しかし買って損のないこのソフト、シューティングファンは死んでも買うべきだ！
（神奈川県・チャムおじさん）

はじめはキャラの小ささに抵抗があった。しかしプレイするたびにそんなことは気にならなくなった。これはやはりプレイ感覚が原作に似ているからだろう。ＢＧＭもビデオゲーム版そのままでたいへんよかった。気合いの入ったラインスクロールに、元気いっぱいのボスキャラが暴れまわって、そりゃもう大騒ぎだ。不備な点といえばスチールスピンに曲がないというとこくらいかなぁ。
（大阪府・M. O. S.・18歳）

ＭＤ版は２つの点で気に入った。まず１つは、キャラを小さめにした分チラツキが少なくなり、ＴＶゲームくささが感じられないことだ。２つめは、ビデオゲーム版同様パターンゲームじゃないということである。だからプレイするたびに味が出てくる（イコール飽きがこない）。しかしビデオゲーム版の芸術的なＢＧＭを十分に表現できていない気がして唯一残念だ。でも迫力はバッチリだし「あぁ8Mだ」と思えるデキだ！
（秋田県・Y. 9・15歳）

今月の論
ダライアスII

タイトー／8,900円/SHT
12月20日発売

このコーナーは、毎月テーマを決めて、それについてみんなでイロイロ話し合う、といったコーナーです。話題はゲームのことやメーカーさんのことなど、なんでもＯＫです。

また、これをテーマにしてほしい！　という要望がありましたら、ドシドシ送ってください。

5月号のテーマは…「レッスルボール」です。

ゲーム言いたい放題

●私は今たいへん怒っている。それは「シャドーダンサー」についてのことである。ゲーム内容は並以上のデキでまあよかったと思うが、私が怒っているのはエンディングについてだ。「シャドーダンサー」の説明書には「選んだLEVELによってエンディングも変わってきます」と書いてあったので私は必死にLEVEL1,2,3をクリアした。しかし変わっていたのは背景の色とTO BE CONTINUEDがTHE ENDに変わっただけだ！　これはいくらなんでもあんまりですよ。説明書に書くぐらいなら、もう少し変えてあって当たり前だと思うんですけど、みなさんどう思います？

（京都府・京都人間MN・18歳）

――まあこういったことはゲームの完成度に関わることだからねぇ。このゲームに関してはエンディングが、ハズレだったということかなぁ。

●「エレメンタルマスター」や「ダライアスII」のインパクトの強さで目立たない（？）が、「武者アレスタ」は非常によくできたゲームだ。。シューティングのツボをしっかり押さえてあり、初心者から上級者まで楽しめる仕上がりになっている。オープニングや擬似的な拡大縮小もなかなか迫力があり、プレイヤーの闘志を燃えさせてくれた。うるさいくらいのサウンドや効果音も個人的には好きなので二重丸。ぜひ続編を出してほしいと思います。あとゲームとは関係ないが、パッケージのイラストはもう少し考えてほしかったです。

（福岡県・ドラえもん・16歳）

――シューティングが多すぎるとよくいわれるメガドラソフトだけど、こういうデキのいいソフトなら大歓迎だよね。

●モデムの「フリッキー」には懐かしさのあまり泣いた。まさか、ビデオゲームの完全移植とは。でもセガはなぜもっと早く画面を発表しなかったのだろう。そうすれば、モデムがクリスマス、正月に売れたのに。まあ、とりあえず今後のモデムに期待したい。

（千葉県・小林喜紀）

――いまのところ静かな動きのメガモデムだけど、今後もこうした懐かしゲームを定期的に出してほしいよね。

●「ぎゅわんぶらあ自己中心派　片山まさゆきの麻雀道場」は、雑誌などに載っている写真を見てもわかるように、キャラクターの絵のうまさとか字の見やすさとかは、すごくよいできだと思った。しかし、「ロン」「ポン」「チー」などの音声合成は異様に気色悪いオッサンみたいな声だった。なんとなく夢に出てきそうでコワイ！

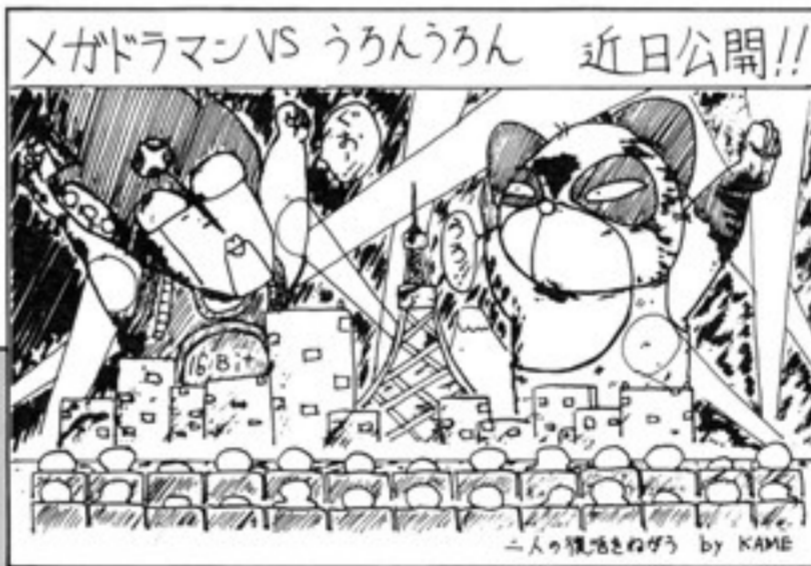
　これだったら、声なんかムリにしゃべらせずに効果音声だけでもすましてほしかった。あと持杉ドラ夫が弱すぎたり、ゴッドハンド氏のイナズマヅモがほとんど失敗しなかったりして〝クラス対抗麻雀〟に勝つのに本当に苦労しました。でも苦労した分、エンディングは、すっごくよかったと思います。

（兵庫県・TAM^2・13歳）

――やっぱり麻雀はテーブルゲームの王者だよね。そんな麻雀なかでも麻雀道場はとっても楽しめる。ゲームアーツさんには今後もシリーズ化してほしいな。

イ・ラ・ス・ト

←茨城県・枡原洸志

←大阪府・伊神央人

↑千葉県・亀谷清人

→東京都・OGIRI

↑福岡県・白谷晃三

→大阪府・ＡＫＤのでし

ギョーカイに言いたい！

●僕は、セガビックバンキャンペーンの三角応募券がついているはずの「ストライダー飛竜」を買いましたが、取扱説明書には三角マークがどこにもついていませんでした。ビックバンキャンペーンは賞品もいいし、当選者数も多いのでとても楽しみにしていたので、がっかりしました。セガさん、ゲームの質もだけどこういったこともしっかりしてください。お願いします。

（京都府・グランドマスター）

——「ストライダー飛竜」の取扱説明書に応募券がついていなかったのは、セガさんの完全な手違いだったそうです。この件については、たとえば「飛竜」だけ期間を伸ばすなど対応策を検討してくれるそうですので、詳しくはセガさんに問い合わせてみてください。

●テクノソフトに言いたい！　この前「エレメンタルマスター」を購入しました。サウンドと雰囲気がぴったりマッチして、テクノソフトらしいとてもよいデキでした。ところで、このゲームをやっていて思ったんですけど、テクノソフトがRPGを出せばスゴイものができるのでは？　「エレメンタルマスタ」の雰囲気をそのままRPGにしたら必ず売れると思うのですが……どうでしょうか？

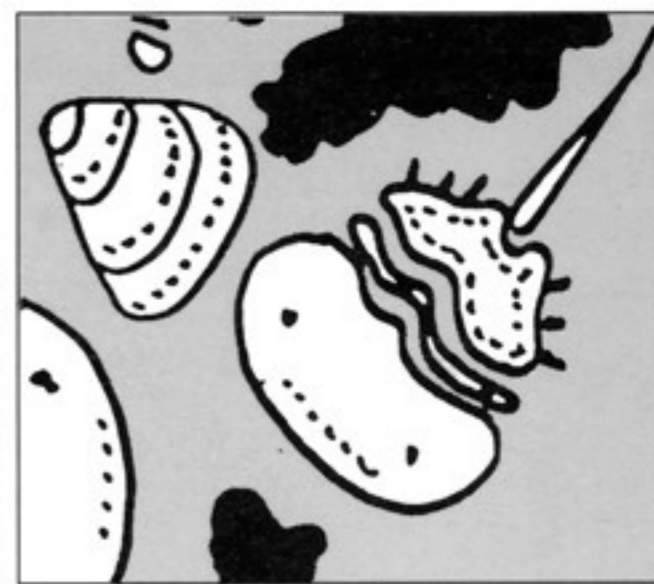
（山口県・山本孝志・16歳）

——サードパーティの中でも、1、2の人気を誇るテクノソフトさんには、そろそろ新分野に挑戦してもらいたいよね。

●なぜなんだー。なぜなんだー。メガドラでは、なぜ将棋ゲームが出ないんだー。大戦略、三国志、バハムート……とシミュレーションゲームはたくさんでるのに（シミュレーションはきらいではない）。

やっぱりシミュレーションを出す前に元祖（？）ともいうべきシミュレーション将棋なくして、シミュレーション語れようか。いい案がないのなら、「マージャンCOP竜」に対抗したような形で、「将棋刑事　竜」てのを出したらどうでしょう。麻雀COPのような多彩なおもしろいキャラを使って勝負して謎を解いていくというゲームは面白いんじゃないかな。とにかくどんな形にしろ、絶対将棋ゲーム出すべきです。

（大分県・コレラの下痢雄・14歳）

——思考型ゲームのラインナップが弱いメガドライブには、もっともっとこういったタイプのソフトが増えてもらわないと、スーパーファミコンに対抗できないよね。

●セガおよびサードパーティーの各社に質問です。私は非常にモデムに期待しているわけですが、ダウンロードのゲーム（いわゆるセガ・ゲーム図書館ってやつですが）でサードパーティーのゲームが出てくる可能性はないのでしょうか？

またゲームとはいかないまでも、SNNで他社の情報が入れるという計画はいまのところないのでしょうか。

（愛知県・K.M.T・18歳）

——セガさんに聞いたところ、セガ・ゲーム図書館にサードパーティーのゲームが出るるかどうかは、まだ難しいところだけど、SNNの情報に関しては他社の情報も必要に応じて入れていく方向で検討しているとのことだそうだ。ゲーム図書館には今後いろんなことを試してほしいよね。

ビンビントーク

●みなさんお気づきかと思いますが、「スーパーモナコGP」のギャルは裸の上にペイントしたものなのです。しかもなんとプレイメイト！我が親父様秘蔵の『PLAY BOY-プレイメイト312』に載ってました。WELCOMEの看板の人がマーシー・ルーニー（B90、W58、H90）、予選不通過の人が、クレア・ラムボー（B90、W60、H90）なんだそうです。

（岡山県・四郎正満・17歳）

——でしたかぞ四郎正満!!　コトの真相はセガの開発の人に聞いておくから、証拠物件（コピーも可）を送れ！　セガさんにつめよってプレゼントをせしめてやるから（ウソ）。

●「鮫！　鮫！　鮫！」のステージ3の終わりで、鮫が3匹でてきますよねぇ。それで「鮫！　鮫！　鮫！」とついたのですか？

（東京都・戸田崇仁・14歳）

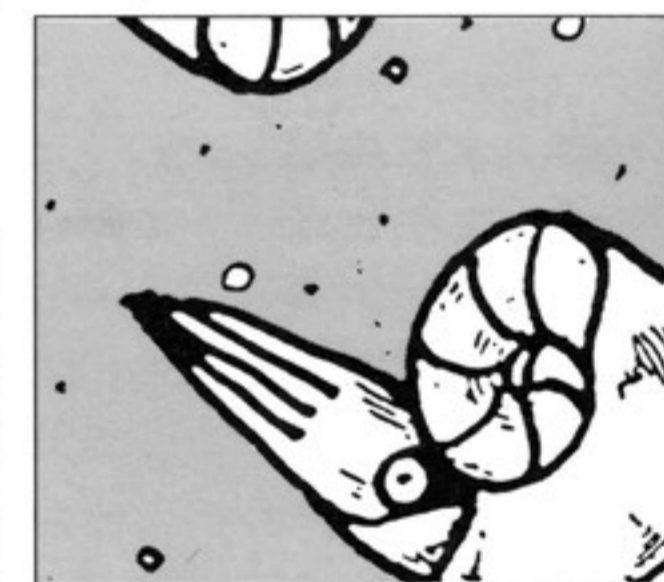
——東亜プランの上村さん、今度教えてくださいね。

●この前、私がレンタルビデオ屋でビデオを選んでいると、アスミックが出したビデオがあーるじゃありませんか。しかも、そのビデオとはエロビデオだったのです。ほかのも見ると数本アスミックの出したビデオだった。ゲームにビデオにと、よくやるぜ、アスミック。と思った。

（岡山県・A.M・15歳）

——ちなみにうちの会社（ソフトバンク）の本業は本の出版ではなくて、パソコンソフトの流通業だ。アスミックさんもゲームゲーム以外にも、いろんな副業（？）みたいなものをもってるっていうわけだな。でも、アスミックさんが、出してるやつは、ちょっとエッチ程度でアダルトビデオじゃないから、そこんとこよろしく。

●僕は先々月あるとこをして母の怒りを買い、小遣いをもらうことができませんでした。だからBEメガを買うことができませんでした。もういまさら買うことはできないし、古本屋にも売っていません。そういうわけで、11月号のバックナンバーがほしいのですが、どうしたらいいでしょうか？　少々高くてもかまいません。どうしてもほしいのです。

（京都府・森口良寛・16歳）

——「BEメガ」および、うちの本のバックナンバーをほしいときは、うちの会社の営業局に申し込めばいいのだ。在庫があればちゃんと手に入るぞ。営業局の電話番号は（03）5488-1360だよ。

ところで、母上様に何したの？

●コーナータイトルのビンビントークという響きが、なんとなくヤラシイ感じがするんですが。

（東京都・川村哲二・17歳）

——いわれてみれば確かにそんなよーな気もするけど、おっイカン！

キャッ! あの岡田さんちの真弓さんが、ものもらいに…

１月のとある寒い日、ぴろぴろぴろという着信音とともに岡田さんちの真弓さんからＦＡＸが届いたのを見てびっくり。ゲゲゲのゲっ、ものもらいになってしまったそうだ。先月の肩こりに続くピーンチ！達人講座はどうなる!?

目が あかない……

ものもらいが でけてしまいました。

自筆のFAX。

2月号のゴメンナサイ

ペコリ

●P42で「開発スタッフの内藤、内藤両氏」となっていたのは「高橋、内藤両氏」の間違いです。
●P80の投稿要項のなかの「論」のテーマが「ミッドナイトレジスタンス」になっていましたが、これは「エレメンタル マスター」の間違いでした。
●メガドラアカデミー賞発表で古代祐三氏の名前が「古城」となっていました。
●P188の裏技リーグ「バーニングフォース」の面セレクト文中で、A、Bボタンとあるのは、A、Cボタンの間違いでした。
●P125で紹介されていた「ザ・プロ野球'90」は、「ザ・プロ野球'91」となりました。
●付録のP５でガイラムとベルフレイムのデータが入れ違いになっていました。

本誌２月号で、表紙、アンケートハガキ、P61に「ヴァリスIII」のタイトルが記載されていましたが、印刷行程上のミスでした。読者の方々並びに株式会社日本テレネット関係各位にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びもうしあげます。

１月号プレゼント当選者発表

①モンスターレア（5名）
青森県・新町　香　島根県・吉岡尚範　三重県・秋田智明　埼玉県・岡本　太　高知県・斉藤葉子
②エレメンタル　マスター（5名）
山形県・安孫子芳幸　京都府・杉本貴彦　北海道・鈴木武彦　愛知県・西崎　滋　栃木県・大高道明
③ダライアスII（5名）
埼玉県・吉沢　進　群馬県・角田　武　東京都・袴田　彰　静岡県・北野達弥　茨城県・鮫島　仁
④GAIARES（5名）
埼玉県・篦田有朋　新潟県・柴山敏也　石川県・高島公司　徳島県・秋山　總　兵庫県・滝沢伸治
⑤デンジャラスシード（5名）
群馬県・奥　智司　宮城県・阿部明正　神奈川県・宮本　繁　大阪府・久保田和史　福岡県・木元　明
⑥シャドーダンサー（5名）
愛知県・沢田憲一　東京都・阿部　実　香川県・中島秋伸　山梨県・一色和博　三重県・春日卓夫
⑦クラックダウン（5名）
福岡県・岳　幸宏　愛知県・加藤泰也　長野県・藤本秀俊　愛媛県・古賀真一　和歌山県・関根　数
⑧ジャンクション（5名）
福島県・村上正和　島根県・黒崎克己　奈良県・浜本誠示　東京都・井上　誠　京都府・今村勢吾
⑩G.G.コラムス（5名）
秋田県・立石修平　大阪府・長谷川　忍　広島県・大中　令　岩手県・沢村達彦　埼玉県・音島克幸
⑪G.G.スーパーモナコGP（5名）
大阪府・桑山美恵子　富山県・児島正樹　福岡県・矢野有啓　大阪府・本城龍規　鹿児島県・元　豊
⑫G.G.ペンゴ（5名）
佐賀県・宮島光雄　福井県・富永美子　群馬県・田代　毅　岐阜県・大綺武志　埼玉県・大槻元延
⑬ギャラクシーフォース（3名）
奈良県・植田正幸　神奈川県・飯島　淳　北海道・廣田哲也
⑭バトルアウトラン（3名）
新潟県・永井善春　京都府・菅原史朗　青森県・鈴木朗
⑮ダイナマイトダックス（3名）
兵庫県・永井拓也　宮崎県・榊　只明　東京都・小橋光太郎
⑯ファンタシースター（3名）
千葉県・中田充洋　滋賀県・大貫真一　富山県・平沼清一
⑰カードゲーム「ギャルマスターⅠ」（1名）
東京都・小泉孝昭
⑱カードゲーム「トップをねらえ！」（1名）
奈良県・登尾富志孝
⑲CD「グラナダ」（3名）
佐賀県・東木　勝　岐阜県・佐藤幹由　秋田県・佐々木　問
⑳ナムコットオリジナルグッズ（10名）
大阪府・村上輝有　京都府・蟹谷昌弘　兵庫県・北川善崇　熊本県・神野秀樹　栃木県・村島　洋　福岡県・荒田　実　千葉県・川崎英二　宮城県・山口光夫
㉑新型パッド「ブラスター」
北海道・三上卓也　千葉県・鈴木久康　新潟県・笠原義一　埼玉県・中條　聡　福岡県・平井陸朗
㉒「SST」ポスター（20名）
北海道・磯谷竹也　福岡県・溝辺利幸　東京都・磯崎健太郎　岐阜県・長野勝利　岩手県・味岡　理（ほか15名）

●ちびまる子ちゃん（3名）
神奈川県・小林智明　愛知県・林田真一　埼玉県・本望　晃
〈3月号ピープルランド採用者プレゼント〉
●お好みソフト
大阪府・伊神央人
●図書券1000円分
千葉県・小林善紀　京都府・三宅達也　岡山県・片山　勧

ピープルランドの投稿は……

論

このコーナーは、毎回特定のテーマを決めて、それについてみんなで話し合おう、というコーナーです。ちなみに、テーマの分野は問いません（メインはゲーム）。
また、これをテーマにしてほしい！という要望がありましたら、ハガキに書いて送ってください。
●５月号のテーマは……
「レッスルボール」

ゲーム言いたい放題

メガドラのソフトをプレイしてみた感想や意見があったら、なるべくコンパクトにまとめて、ハガキに書いて送ってね。できたら新作ソフトのほうがいいなぁ。

ギョーカイに言いたい！

ゲーム業界のメーカーやライター、デザイナーやプログラマーなどなど、ギョーカイに何か言いたいことがあったら、ド〜ンと言っちゃえ！のコーナーだよ。

ビンビントーク

ゲームに限らず、あなたのまわりであった面白いこと、何か気づいたことがあったら、遠慮せずにハガキに書いて送ってね。

イラスト

ハガキに黒ペン（鉛筆やカラーは不可）で描いてね。

なお、“ピープルランド”では、採用者全員の中から抽選で
●お好みのソフト……１名
●図書券1000円分……３名
を差し上げています。
発表は、プレゼント当選者のコーナーで行ないます。

あてさき

〒108 東京都港区高輪２−19−13
ＮＳ高輪ビル　ソフトバンク㈱
『BEEP！メガドライブ』編集部
（○○○○○コーナー）係まで
＊住所、氏名、年齢、ほしいソフトを必ず明記してください。

[TVモニターの裏からながめてみれば]

ゲームライターふらふら日記

●折原光治
イラスト・中元正敏

第10回　ゲーム雑誌編集部っての巻

みなさんこんばんは、ORIXです。

突然ですが、最近楽器屋さんでゲームを売っているんですよ。何を意味不明なコトをと思うかもしれませんが、アタリＳＴ（＊1）というコンピュータ用のゲームが、楽器屋さんで売られているのです。

実は私、アタリＳＴのユーザーなんですが（＊2）、このマシン日本ではかなりマイナーな機種に入るでしょう。ただし、音楽方面では人気があり（＊3）、実際プロのミュージシャンがもっていたり、スタジオに置いてあったりします。でも名前からして聞き覚えがないでしょ、みなさんも。海外の有名なコンピュータといえばマック（＊4）やアミガ（＊5）、IBM-PCくらいなモンでしょうから。

とにかく、そのくらいマイナーな機種です。だから、日本に入ってくるときもコンピュータ屋さん経由ではなく、楽器屋さん経由で入荷されているようです。楽器屋さんは当然、ゲームとは関係のない世界ですから、日本でアタリのゲームを取り扱っている店がいかに少ないか想像できるでしょう。

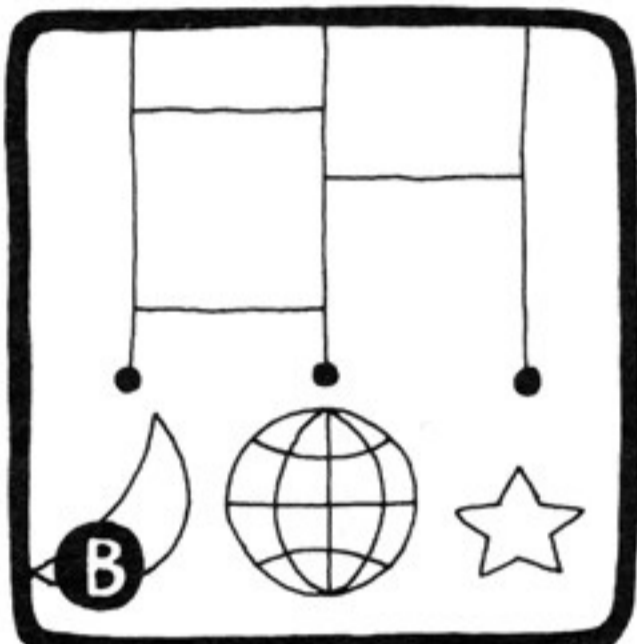
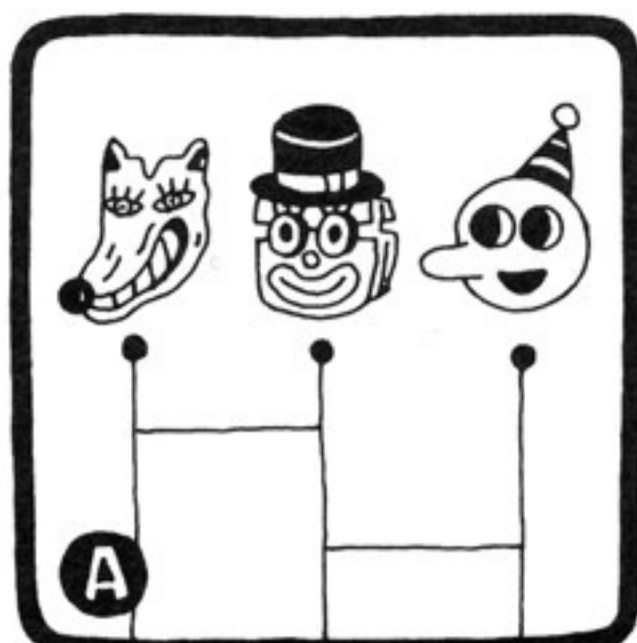
そんなとき、マンチェスターにレコーディングに行っていたピエール瀧（＊6）が帰ってきまして、むこうのゲーム雑誌を買ってきてくれたんですよ。それを見るとあるわあるわ……むこう（ヨーロッパ）では、アミガ用とアタリ用のゲームソフトが死ぬほど売られていました。しかも新作ゲームのデモや、懐かしの名作ゲーム（＊7）が入ったディスクがついてくるのです。こりゃ儲（もうか）っちゃった。

で、それがきっかけで楽器屋の人と話をしてみるとなんとゲームの販売をはじめたとか。これでアタリのゲームが、日本で遊べるう。日本全国アタリのゲームユーザーの皆様（＊8）、いっしょに喜びを分かち合おうじゃないですか。

とまあ前置きが長くなりましたが、本題に入りはす。さて今回は、各ゲーム雑誌編集部の雰囲気というものに注目してみたいと思います。

御存知の方もいると思いますが、私はかれこれ高校時代（＊9）から、この手の仕事をしていましたので、その間にいくつかの編集部を見る機会がありました。で、気がついたんですが、やっぱり編集部の特徴というのは、雑誌に現れるモンなんですよ。

例をあげるのもナンですが、ある編集部は何から何までキッチリしていて、それこそ朝は遅くとも10時に出勤、編集部員のほとんどはネクタイを締め（＊10）時間も厳守。その編集部の出している本は、確かにキッチリ小ぎれいにまとまっていました。とはいえ、このようなキッチリとした編集部は、まずめずらしい部類に入るでしょう。

編集部というその性質から、自然と夜型の性格になってしまったりするのが一般的です。だから朝に弱いんです。このテの人たちは。ちょっと話はズレますが、コンピュータゲーム関連会社にも同じことがいえるでしょう。一度でいいから、朝は9時に出勤して、夜は5時に帰れて、残業もほとんどないなんていうゲーム屋さんを見てみたいもんです。

では、本題に戻します。他のある編集部は、さっき書いた編集部とはほぼ正反対。朝10時に電話しても誰も出てこないこともあるし（＊11）、ネクタイを締めている人は変人扱い、待ち合わせで2時間遅れてくる人もいるし。じゃあ悪い本を作っているかっていうとそういうわけじゃなく、その分ユニークさが誌面に出ていたりするのです。なるほど納得。

肝心の当編集部はというと、う～んどうですかねえ。あえてコメントをひかえさせてもらいますっていうかなんていうか……。笑ってごまかしてしまいましょう。読者の皆様方が、誌面を見てアレコレ考えてくれると面白いなあ、と、そんな感じでしょうか。ただ1ついえるのは、少なくともキッチリとした編集部ではないです（＊12）。あっ、いわなくてもわかりますか、そうですか、個人的にはすごしやすい編集部だと思っています。バカバカしい企画も案外すぐ通ってしまうのはうれしいですよ、ホントに。

とまあ、とりあえず3種類の編集部を見てきましたが、どんなモンでしょうかね。雑誌を見る楽しみが増えたと感じてくれた人がいると、とってもうれしいと、私めは思いますです。

というわけで、今回はこれでオシマイ。

＊1　アタリＳＴ
アタリといえば、日本ではゲームのほうで有名かな？
＊2　アタリＳＴのユーザー～
シーケンサーとして購入。
＊3　音楽方面では～
最初からMIDI端子がついているので音楽ソフトが豊富。
＊4　マック
アップル社のマッキントッシュ。これはほしい。
＊5　アミガ
コモドール社のアミガ。これもほしい。
＊6　ピエール瀧が帰ってきまして～
『The スーパーファミコン』で連載執筆中。電気GROVEの人。
＊7　懐かしの名作ゲーム
「ランページ」もあったよ。
＊8　全国アタリＳＴユーザーの皆様
たぶん500人程度なのでは？
＊9　かれこれ高校時代～
高校2年のころから。
＊10　ネクタイを締め～
いわれてみると、編集部でネクタイを見る機会は少ないかも。
＊11　朝10時に電話しても～
本当に多い。最近はそうでもないみたい。
＊12　キッチリとした～
何をもってして〝キッチリ〟というのか、疑問ではありますが。

●イラスト／ダンス入道

BEメガ・データランド

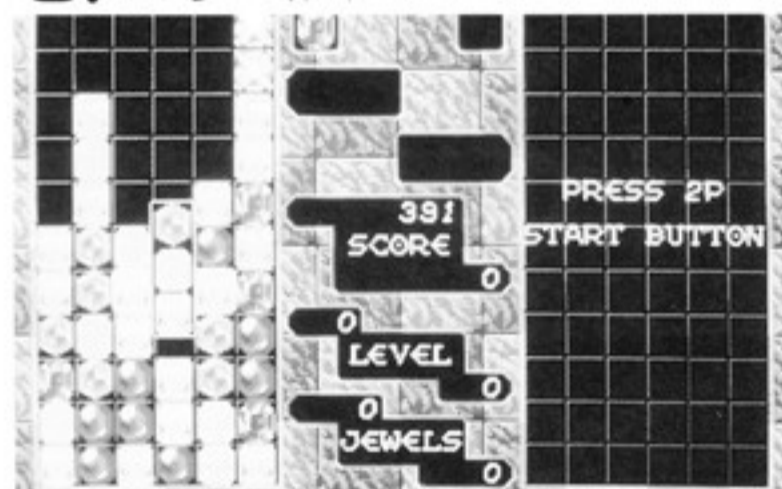
お待たせしました。今月のデータランドのお時間です。古今東西から集めまくったデータを活かして、売れ線のゲームをキャッチアップ！

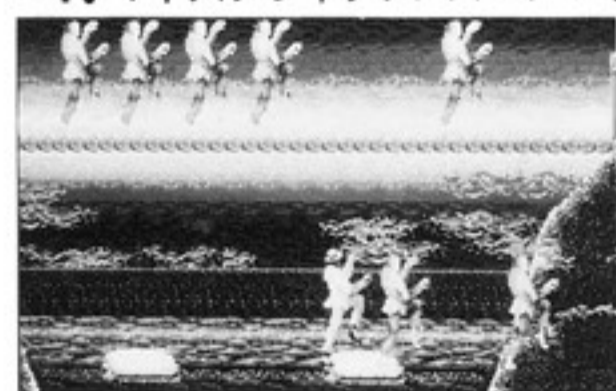
1. アイラブ！ミッキーマウス！

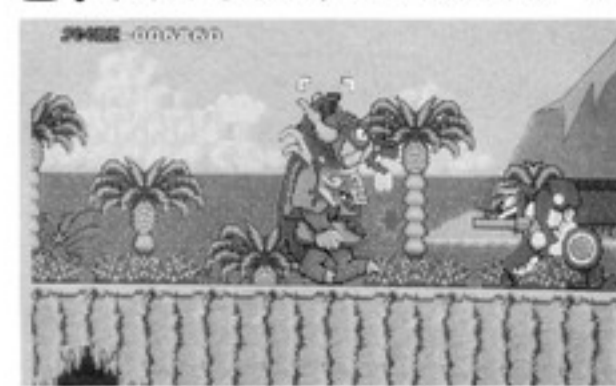
8位から一気にトップにおどり出た。この勢いだとかなり長い間ランクインしそうな気配だ。

2. スーパーモナコGP

ランクダウンはしたものの、その面白さはお墨つき。メガドラユーザー必携ソフトだ。

3. コラムス

トップとはほんのわずかな差しかない。発売から半年もたつのに、その人気は衰えを見せない。

4. マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー

マイケルと言えばギャラクシーフォース。あんなもん置いとけるなんて、おっかねもちー！

5. まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険

意外と言ったら失礼か？いきなり5位になんてだれも予想できなかった。まさに大穴ソフト！

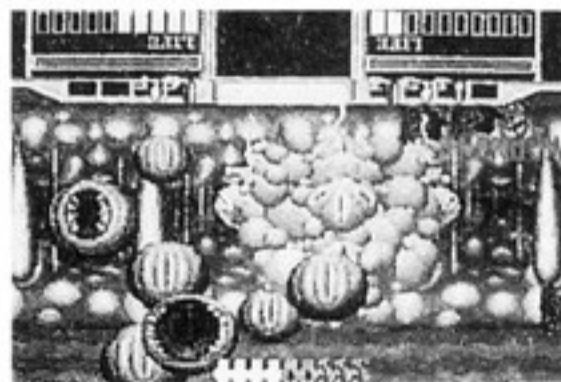
SHOP DATA
メガドラソフト売上げTOP10

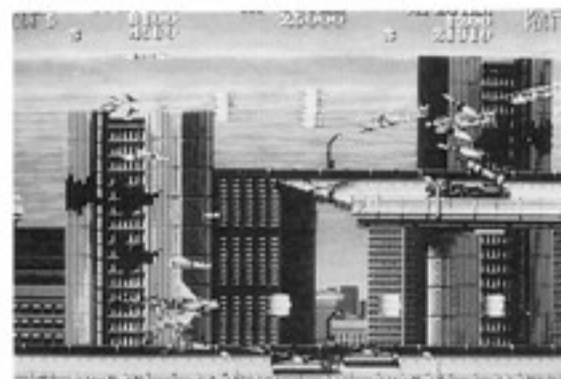
順位	前号	ゲーム名
1	8	アイラブ！ミッキーマウス！ふしぎのお城大冒険 セガ／'90年11月21日発売／ACT／4,800円／4M
2	1	スーパーモナコGP セガ／'90年8月9日発売／RAC／6,000円／4M
3	5	コラムス セガ／'90年6月30日発売／PUZ／5,500／1M
4	2	マイケル・ジャクソンズ　ムーンウォーカー セガ／'90年8月25日発売／ACT／6,000円／4M
5	新	まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険 セガ／'90年12月15日発売／ACT／4,800円／4M
6	新	シャドーダンサー セガ／'90年12月1日発売／ACT/ 6,000円／4M
7	新	ぎゅわんぶらあ自己中心派　片山まさゆきの麻雀道場 ゲームアーツ／'90年12月14日／TAB／6,800円／4M
8	新	モンスターレア セガ／'90年12月22日発売／ACT／6,000円／4M
9	3	ストライダー飛竜 セガ／'90年9月29日発売／ACT／7,000円／8M
10	新	エレメンタルマスター テクノソフト／'90年12月14日発売／SHT／6,800円／4M

※このランキングは下記協力店の集計結果を編集部で数値化し、ランクアップしたものです。
★協力店●西武百貨店（東京・池袋）●阪急百貨店（大阪・梅田）●ヤマギワホビーショップ（東京・神田）●銀座博品館（東京・銀座）●サンタ（東京・高島平）　集計期間は12月1日〜12月31日まで

1.ファィナルラップ2

通信機能の面白さがこの人気の秘密か。スピード感あふれるレーシングゲーム。

2.スペースガン

エイリアンに捕えられた人々を救出するガンシューティングゲームだ。

3.US NAVY

カプコン久しぶりのシューティング。ゲームシステムはエリア88に酷似している。

USER DATA ビデオゲームTOP5

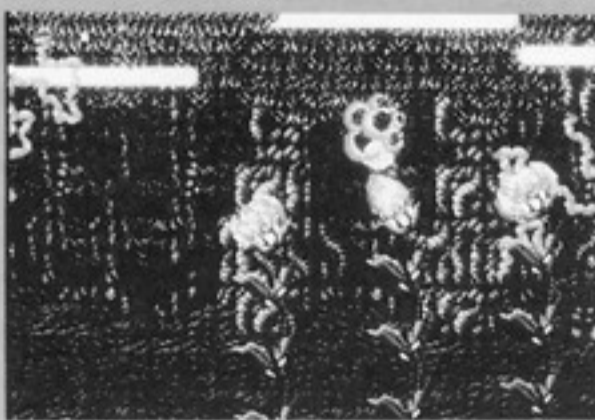
順位	前号	ゲーム名	メーカー
1	1	ファイナルラップ2	ナムコ
2	4	スペースガン	タイトー
3	5	US NAVY	カプコン
4	—	雷電	セイブ開発
5	3	G-L.O.C	セガ

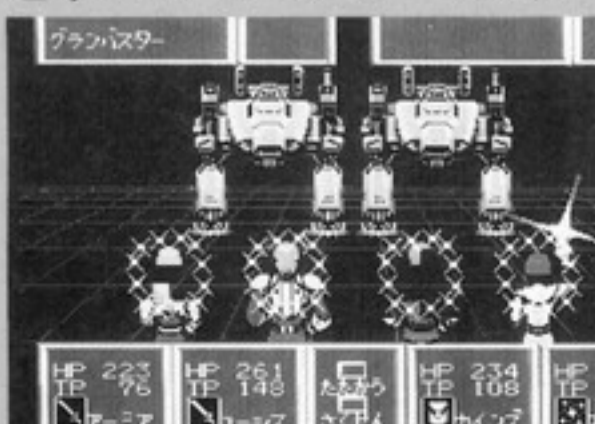
★協力店●キャンディ東花園●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

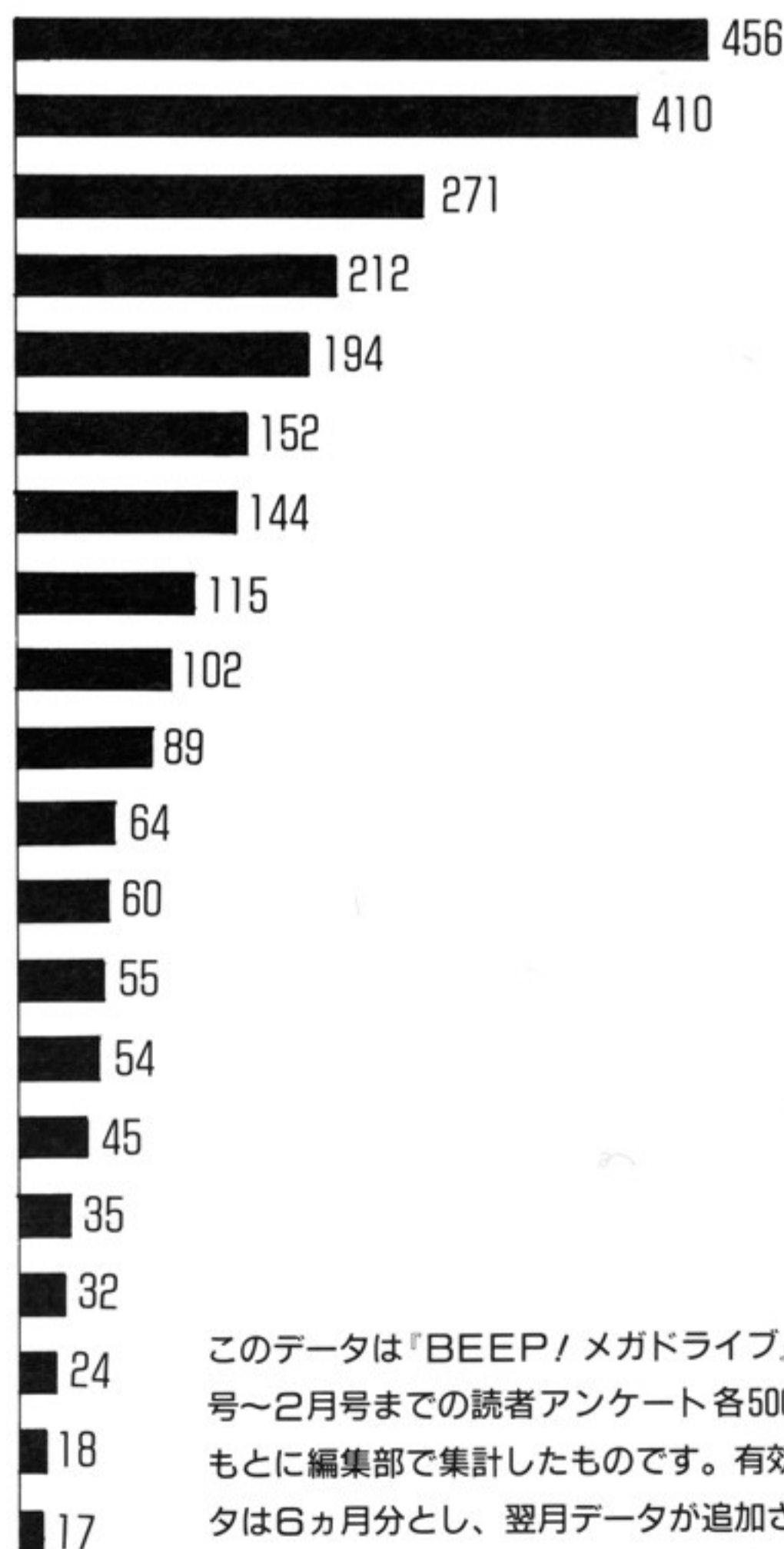
USER DATA メガドラ人気TOP20

1.スーパーモナコGP

長い間王座にあったサンダーフォースIIIをけおとしてスーパーモナコが一位に。今後どれくらいこの地位を保てるか？

2.THUNDER FORCE III

何の予告もなしに2位に転落してしまったが、もうそろそろ世代交代の時期なのだろうか？ 次回の動きは注目だ。

3.ファンタシースターII

ゲーム図書館で次々と各キャラクターのアドベンチャーゲームが出されているが、今後もこの人気は続きそう。

順位	ゲーム名	得票
1.	スーパーモナコGP	456
2.	THUNDER FORCE III	410
3.	ファンタシースターII	271
4.	ストライダー飛竜	212
5.	ザ・スーパー忍	194
6.	スーパー大戦略	152
7.	コラムス	144
8.	大魔界村	115
9.	アフターバーナーII	102
10.	ソーサリアン	89
11.	ゴールデンアックス	64
12.	ダライアスII	60
13.	ファンタシースターIII	55
14.	フェリオス	54
15.	重装機兵レイノス	45
16.	アイラブ！ミッキーマウス	35
17.	マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー	32
18.	鮫！鮫！鮫！	24
19.	シャドーダンサー	18
20.	武者アレスタ	17

このデータは『BEEP！メガドライブ』9月号～2月号までの読者アンケート各500通をもとに編集部で集計したものです。有効データは6ヵ月分とし、翌月データが追加されたときは最古データを除外していきます。

USER DATA 待望の新作ゲームTOP20

順位	前号	ゲーム名	データ	ポイント
1	4	シャイニング&ザ・ダクネス	セガ／3月29日	203
2	1	アドバンスド大戦略－ドイツ電撃作戦－	セガ／5月31日	92
3	6	バハムート戦記	セガ／3月8日	62
4	新	レッスルボール	ナムコ／2月8日	36
5	新	ふしぎの海のナディア	ナムコ／3月19日	26
5	3	三国志列伝・乱世の英雄たち	セガ／4月下旬予定	26
7	9	ヴァリスIII	日本テレネット／3月下旬予定	25
8	15	F1コンストラクターズ(仮称)	セガ／5月予定	18
9	12	火激	ホット・ビィ／3月上旬	14
10	7	魔物ハンター妖子	メサイヤ(NCS)／3月22日	13
10	新	Blue Almanac	講談社総研／4月25日	13
12	新	雷電伝説	マイクロネット／夏予定	12
12	8	斬～夜叉円舞曲～	ウルフチーム／3月下旬	12
14	新	天下布武	ゲームアーツ／8月予定	11
14	16	ミッドナイトレジスタンス	データイースト／3月予定	11
14	10	究極タイガー	トレコ／2月22日	11
17	新	ゼロウィング	東亜プラン／4月下旬	8
17	14	空牙	データイースト／春予定	8
19	10	アリシアドラグーン	ゲームアーツ／5月予定	7
20	16	パワードリフト	電波新聞社／未定	5

USER DATA 移植してほしいゲームTOP20

順位	前号	ゲーム名	データ	ポイント
1	1	ファイナルファイト	カプコン／VG他	76
2	4	ポピュラス	イマジニア／パソ他	38
3	2	ワルキューレの伝説	ナムコ／VG他	32
4	新	ドラゴンセイバー	ナムコ／VG	28
5	5	Ysシリーズ	日本ファルコム／パソ他	25
6	14	シムシティ	イマジニア／パソ	23
7	13	ロードス島戦記	ハミングバード／パソ	18
8	11	ワールドスタジアム	ナムコ／VG他	16
9	7	ボナンザブラザーズ	セガ／VG	15
9	15	マジックソード	カプコン／VG他	15
9	5	天地を喰らう	カプコン／VG他	15
12	7	パロディウスだ！	コナミ／VG他	14
12	16	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	日本ファルコム／パソ	14
12	3	グラディウスシリーズ	コナミ／VG他	14
15	新	エメラルドドラゴン	バショウ・ハウス／パソ	13
16	18	エイリアンストーム	セガ／VG	10
16	20	ファイナルラップII	ナムコ／VG	10
16	7	G-L.O.C	セガ／VG	10
19	17	マーベルランド	ナムコ／VG	9
20	新	U.S.NAVY	カプコン／VG	8

※このポイントは読者からのアンケートハガキをもとに算出したものです。

ソフトメーカー通信

ナムコ

血沸き肉踊る激しいぶつかり合い、そんなパワフルな戦いをお望みの貴方にお勧めのこの1本／　その名もレッスルボール。その怪感は脊髄から神経繊維を伝わり、末梢神経の先の先までをも突き抜け電光石火のごとく貴方を襲うことでしょう(レッスルボール友の会)

セガ

メガドライブでは、2月15日に「バトルゴルファー唯」、同22日に「ディックトレーシー」また、ゲームギアでは「サイキックワールド」を発売します。3月以降発売の大型ソフトの話題の陰に隠れてしまいましたが、秀作といえるものばかりですのでヨロシク／

トレコ

お待たせしました。MDファンの熱い期待に応えて「究極タイガー」がいよいよ2月22日に発売されるよ。記事を見てくれたと思うけどビデオゲーム版とほとんど変わらない仕上がりになったよ。SHTは苦手という人も8段階の難易度設定ができるから安心してね。

ホットビイ

出るといっては出ない、出ないといっては、また出ない。ユーザーの皆さん、お待たせしました。MD「火激」ついに3月発売決定です／　過激な音声と痛快なアクションをたっぷり楽しんでください。なお、MDソフト第3弾も着々と進行中。こっちも期待しててね。

マイクロネット

全国のメガドライブユーザーそして、全国のシミュレーションファンの皆様、大変お待たせしました／　革新のフルリアルタイムシミュレーション“AMBITION OF CAESAR”いよいよ発売です。さあ、みんなで世界征服ダァ／

メサイヤ(NCS)

身長32ドット羽根のように軽い妖子16才がメガドライブ版で帰ってくる／（どこから帰ってくるのだ?）アニメビデオを併用することでさらなる興奮の次元へあなたを誘う、とってもマルチな妖子で社内は騒然。責任者は誰だ?　雪解けのころ、優しい春風と共に16才。

新作ソフトスケジュール

発売日	ゲーム名	ジャンル	メーカー名	メガ数	価格
2月8日	レッスルボール	SPT	ナムコ	4	5800
2月15日	バトルゴルファー唯	ADV&SPT	セガ	4	6000
2月22日	究極タイガー	SHT	トレコ	5	7500
2月22日	ディック・トレーシー	ACT	セガ	4	6000
3月1日	ジョーモンタナ　フットボール	SPT	セガ	4	6000
3月8日	バハムート戦記	SLG	セガ	4+BB	6800
3月19日	ふしぎの海のナディア	ADV	ナムコ	8	6500
3月22日	魔物ハンター妖子・第7の警鐘	ACT	メサイヤ（NCS）	4	6500
3月29日	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	セガ	8+BB	8700
3月上旬	火激	ACT	ホット・ビィ	5	7700
3月上旬	AMBITIONofCAESAR	SLG	マイクロネット	8+BB	8800
3月中旬	ミッドナイトレジスタンス	ACT	データイースト	8	6800
3月下旬	ヴァリスIII	ACT	RENO日本テレネット	8	8400
3月下旬	雀偵物語	TAB	RENO日本テレネット	8	8400
3月下旬	スーパーエアーウルフ	SHT	九娯貿易	4	6800
3月下旬	斬～夜叉円舞曲～	SLG	ウルフチーム	4+BB	8500
3月下旬	ディノランド	PIN	ウルフチーム	—	6800
3月予定	VERYTEX	SHT	アスミック	4	6800
3月予定	紫禁城	PUZ	サン電子	4+モデム	6500
3月予定	ワードナの森　SPECIAL	ACT	ビスコ	4	6300
4月19日	牛若丸三郎太物語～24時間戦えますか？	RPG	セガ	4+BB	未定
4月25日	Blue　Almanac	RPG	講談社総研	8+BB	8700
4月26日	ラングリッサー	SLG	メサイヤ（NCS）	4+BB	7300
4月下旬	ゼロウィング	SHT	東亜プラン	—	未定
4月下旬	三国志列伝　乱世の英雄たち	SLG	セガ	8+BB	8700
4月予定	アークスオデッセイ	RPG	ウルフチーム	8	未定
5月31日	アドバンスド大戦略ードイツ電撃作戦ー	SLG	セガ	8+BB	8700
5月中旬	空牙	SHT	データイースト	4	6800
5月予定	F−1コンストラクターズ（仮称）	SLG	セガ	−+BB	未定
5月予定	ベルリンの壁（仮称）	ACT	KANEKO	2	未定
5月予定	モンスターワールドIII	ACT	セガ	—	未定
5月予定	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	UPL	—	未定
5月予定	アリシアドラグーン	SHT	ゲームアーツ	8	未定
5月予定	忍者武雷伝説	RPG	セガ	—	未定
5月予定	ファステスト・ワン	RAC	ヒューマン	—	未定
春予定	ムスタング	SHT	NMK	—	未定
6月予定	タスクフォース・ハリアー	SHT	トレコ	—	未定
7月予定	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	セガ	4	未定
7月予定	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	東芝EMI	4+BB	未定
8月予定	天下布武	SLG	ゲームアーツ	8+BB	未定
夏予定	ファイヤープロレスリング外伝	SPT	ヒューマン	4	未定
夏予定	ソーサルキングダム	RPG	メサイヤ（NCS）	—	未定
夏予定	ちびまる子ちゃん	—	ナムコ	—	未定
夏予定	雷電伝説	SHT	マイクロネット	—	未定
秋予定	アウトラン	RAC	セガ	8	未定
未定	イースIII	RPG	RENO日本テレネット	—	未定
未定	ヴァザム	ACT&RPG	トレコ	8+BB	未定
未定	ギャラクシーフォース	SHT	セガ	—	未定
未定	サンダーフォックス	ACT	タイトー	—	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	SHT	サン電子	—	未定
未定	スラップファイト	SHT	東亜プラン	—	未定
未定	ターボアウトラン	RAC	セガ	—	未定
未定	ダイナマイトダックス	ACT	セガ	—	未定
未定	ニンジャウォリアーズ	ACT	タイトー	—	未定
未定	パワードリフト	RAC	電波新聞社	—	未定
未定	フィルディアス～風の鎮魂歌～	ACT	ユニパック	—	未定
未定	ヘリファイター（仮称）	SHT	セガ	—	未定
未定	マスターオブウエポン	SHT	タイトー	—	未定
未定	ラストサバイバー	SHT	セガ	—	未定

□これは1月28日現在のデータです。

ゲームデザイナーの領分

第1回

コンピュータゲームの〝音〟はまだまだ発展途上である。

門倉直人

いま、ぼくはコンピュータゲームを作っている。

はじめての経験である。もちろん「作っている」といっても僕が担当するのは基本デザインの部分で、プログラムを組むのは別の人たちだ。

読者諸氏のなかには、将来コンピュータゲームをデザインしてみたいという人もそうでない人もいるだろうけれど、ゲーム好きであれば「コンピュータゲームでこんなことができないかとか、もっとこうすればいいのに」と考えたことが何度かあるのではないだろうか。そんな人々でぼくの現在進行形のデザイン日記に、興味をもってもらえる話があったらうれしい。

1月○日「音」を考える。

コンピュータゲームはグラフィックというものに凝りすぎていて、本来ならば、もっと「音」というものに注目してもいいのではないかとつねづね思っていた。もちろん、ここでいっている「音」というのは、ゲームのBGMを指すわけではない。ゲームシステム、そしてゲームプレイそのものに直接かかわってくる「音」のことだ。

最近、その盲点ともいうべきところに着目して、非常に優れたゲームソフトがアメリカで人気を集めている。ルーカスフィルムの「ルーム」がそれだ。魔法に旋律と音階を対応させる考えは、古今東西の魔法の大系からみればさほど珍しいものではなく、むしろポピュラーとさえいえるものだが、コンピュータゲームにリアルに（そして初めて）再現したという点で特筆すべきものだろう。

ゲームデザインの根幹にあるコンセプトの独創性に関しては、やはりアメリカのほうが一歩先を行っているのだろうか。やや脱線気味になるが、昔、アップルIIのディスクドライブはディスクアクセスの音が〝ガーゴー・ガーゴー〟と大変うるさかった。そんな時代、こともあろうに、このディスクアクセスの音を効果音として利用したソフトがあった。スケベソフトであったので内容にはくわしくは触れないが、ただ効果音のバリエーション（と迫力？）のためだけに、わざわざディスクアクセスを頻繁に繰り返すことを考えついたアメリカのデザイナーは、やはり常人の域ではないと（妙に）関心してしまったことがある。

話をもとに戻そう。

「ルーム」の場合は「魔法」というファンタジーゲームにとって非常に重要で重い部分に「音」を有効活用しているのだが、実は、もっとシンプルなところで「音」を活用できるのではないだろうか。たとえば3DタイプのRPGで、モンスターなどと遭遇するときのことを考えてみよう。従来のほとんどのコンピュータRPGにおいては、遭遇は画面上に突如モンスターなどのグラフィックが現れるか画面の奥から手前に接近してくれる形で示された。しかし、コンピュータRPG以前に存在したテーブルトークRPGでは、モンスターの遭遇において、その接近、種類、数などの情報は目で見ることから得られる情報だけではなく、耳に入ってくる「物音」、「臭気」などの情報もキャラクターの行動指針に重要な手がかりを与えるものであったのだ。誰だってモンスターが飛び出してきそうな怪しげな部屋の扉を前にして、無頓着にいきなり扉を開けて飛び込むことはしないだろう。まだ閉ざされた扉の向こう側の物音に注意を払うはずだ。物音はモンスターの存在の有無だけでなく、その種類、数、接近しているのか遠ざかっているのかについて断片的だが貴重な情報を与えるだろう。これらのことはコンピュータによっても再現可能なことだ。

もちろん「物音」による情報は、直接視認することによって得られる情報よりもはるかに曖昧だ。しかしゲームにおいては、この曖昧さこそがゲームの面白味、奥の深さに結び付くのだということを指摘しておきたい。人間は「見えるもの」より「見えないもの」に恐怖を覚え、緊張する。まだ画面上には現れないが、得体の知れない物音が次第に大きくなる、接近してくるという効果は、モンスターの遭遇時におけるリアルな緊迫感を飛躍的に高めるだろう。よく〝テーブルトークRPGの良さを導入した……〟云々の宣伝文句を見かけるが、残念ながら最も基本的なこのような部分での工夫がまだ欠けているように思える。「音」のもつ情報としてのユニークさ、ここにもっと着目すべきではないだろうか。

追伸：読者諸氏は、もし「コンピュータゲームで〝音〟を有効活用せよ」と言われたら、どんなことを考え、イメージするだろうか。「私こそは隠れた天才デザイナー」と思う人もそうでない人も、面白いコンセプトが思いついたという人に誌上でコメントしてみたいので「ゲームデザイナーの領分」まで手紙、よろしく。

COME-COMEインフォメーション

東芝、32ビットブックパソコン3タイプ同時発売

東芝から、同社のノートパソコンシリーズであるダイナブックの新型機が発売された。この新型機は、32ビットCPUである386SX（16MHz）を登載し、従来のシリーズのほぼ2倍のスピードで動作可能。手軽に持ち歩けるのが強みのノートパソコンだが、一番軽いスタンダードタイプで2.5kg、もっと重いハードディスク内蔵タイプでも2.8kgという軽量におさえられている。消費電力の大きい386CPUを採用しているが、バッテリー駆動時間も最大4時間と他機種と比べても長く、旅行・出張などの野外での使用にも十分耐えられる仕様になっている。3タイプの違いは、ドライブにある。

“SX001”は、3.5インチドライブを1基装備したスタンダードタイプ。“SX002”は、3.5インチドライブを左右2基装備した2FDDタイプ。“SX021”は3.5インチディスクと20Mハードディスクが両方装備されている。ソフト面でも、IBM－PCの豊富なソフトが使用できるので安心だ。

：「SX001」／258,000円
「SX002」／298,000円
「SX021」／368,000円
■発売元：東芝

ドラゴンクエストのデータが満載の本、第3弾が出たぞ

エニックス出版局からドラゴンクエストの関連商品すべてを網羅したデータブックの第3刊が発刊された。この「ドラゴンクエスト・パーフェクトコレクション1991」は、ゲームソフトを始め、文房具・書籍・CD・カレンダー・ボードゲーム・ぬいぐるみ・Tシャツ・タオルなどの各分野のドラクエグッズを写真や詳細なデータで紹介している。今回は、'90年8月～12月までに発売された商品が新たに追加された。また、大人気のカードダス特集で全126枚のカードを完全紹介。さらに、プレゼント用グッズなどのマル秘アイテムの紹介のページ「かくれアイテムを探せ」など魅力ある本になっている。

■「ドラゴンクエスト　パーフェクトコレクション1991」
■定価：390円（税別）
■発売元：エニックス出版局

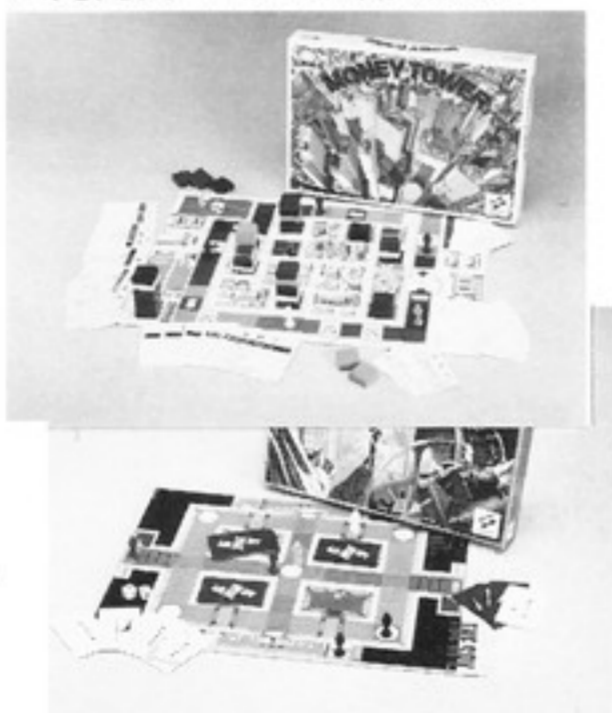
ネットゲーム「蓬莱学園」が体育祭カードゲームになった

遊演体が運営しているネットワークゲームの舞台、南洋に浮かぶ架空の巨大島にある超巨大学園、蓬莱学園の体育祭が舞台のカードゲームが発売された。「がんばれ体育祭」という名のとおり、体育祭がテーマになっている。プレイヤーは、さまざまな競技に出場して、少しでもたくさんポイントを得るために戦うのだ。だが、これだけではふつうの体育祭。この、蓬莱学園のそれは、ひと味違う。たとえば、学園にときどき出現する魔法の石“応石”。これが現れると、石の力が発動してさまざまな怪現象が起こり、島中大混乱になってしまうのだ。また、“巨大イカの襲来”。これが現れると体育祭はすぐに終了してしまう。おおまかなゲームシステムは、トランプゲームの「大富豪」に似ているという、わかりやすくて、熱くなれる内容なのだ。さらに、別ルールのおまけゲームも入って楽しさも2倍だぞ。

■プレイ人数：2～6人
■定価：2,000円
■発売元：遊演体

コナミからボードゲームが3タイトル同時発売！

コナミ株式会社は、この冬、ボードゲームを3種類同時発売した。「マネータワー」は、東京を舞台にした土地購入、ビル建設・経営を行うマネーゲーム。ゲーム内のイベントも、地上げ、テナント入居、立ち退きと現実さながらの奥行きがあり、かなりエキサイトできる本格的なゲームだ。「ザ・スパイ」は機密文書を盗み出すスパイ物。「ムーンウォーク」は、月面上での“月の石”争奪戦だ。友達や、家族でわいわいやりながら遊べるゲームばかりだぞ。

■定価：「MONEY TOWER」／4,800円
「TheSPY」／3,400円
「MOON WALK」／3,400円
■プレイ人数：3～5人
■発売元：コナミ株式会社

女の子いっぱいのパソコンゲームビデオの第2弾がでたぞ

パソコンゲーム界に続々登場している美少女ソフト。そのゲーム内容を紹介するゲームビデオの第2弾が発売された。前回同様ソフトの面白さを余すことなく再現しているものになっている。紹介されているソフトは人気作ばかりの30タイトル。そのなかには、近日発売のソフト紹介や、一般のソフトショップでは発売していないインディーズソフトもふくまれており、さまざまな美少女ゲームのカタログ的な作りになっている。各ゲームの紹介は、ゲーム画面そのままを使っているため、そのゲームでいきずまっている人にはちょっとしたヒントになってしまうかも……。オープニングのコンピュータ・アニメーションもなかなかの出来だ。さらにオリジナルのポートレートも付いてくるよ。今月号のプレゼントにもなっているので、興味のある人はそちらもどうぞ。

■定価：3,800円
■発売元：ポリスター

第9回 ファミコン全国通信販売

ぼくもホップで買ってます。(新品のみ)

- リンクス(ATARI) 定価¥29,800 **¥18,400**
- ゲームギア(SEGA) 定価¥19,800 **¥14,900**

※(発売予定日マーク)は発売予定日

機種	定価	価格
ファミリーコンピューター(任天堂)	定価¥14,800	円
ゲームボーイ(任天堂)	定価¥12,500	¥10,900
PCエンジン コアグラフィックス(NEC)	定価¥24,800	¥16,000
PCエンジン スーパーグラフィックス(NEC)	定価¥39,500	¥25,900
PCエンジン用 CDROM²システム(NEC)	定価¥57,300	¥37,000
メガドライブ(SEGA)	定価¥21,000	¥11,600

スーパーファミコン

タイトル	定価	価格
ポピュラス	¥8,800	¥6,850
アクトレイザー(エニックス)	¥8,000	¥4,800
グラディウスIII(コナミ)	¥7,800	¥6,200
ファイナルファイト(カプコン)	¥8,500	¥6,700
パイロットウイングス(任天堂)	¥8,000	¥6,150
SDボグレイトバトル(バンプレスト)	¥8,200	¥6,400
ジャンボ尾崎のホールインワン(HAL研究所)	¥8,900	¥7,100
ボンバザル	¥6,500	¥5,100

ファミコン

タイトル	発売予定日	定価	価格
スクウェアのトムソーヤ / チャイルズクエスト / 新・燃えろ! プロ野球			各¥900
ファミコンジャンプ / ザ・ロード・オブ・キング / 落っことしパズルとんじゃん			各¥1,000
フリップル / イメージファイト / 飛龍の拳			各¥1,900
寺尾のどすこい大相撲 / 2010ストリートファイター / クォース			各¥1,900
スウィートホーム / マルサの女 / 迷宮島			各¥1,900
SDヒーロー総決戦 / アルカノイドII / 仮面の忍者花丸			各¥2,900
なんてったってベースボール / ホームランナイター90 / ハットリス			各¥2,900
マダラ / ビックリマンワールド / 忍者龍剣伝II			各¥3,100
ペーパーボーイ(アルトロン)		¥5,500	¥3,850
スーパーチャイニーズ3(カルチャーブレーン)	2/中	¥6,300	¥4,400
AD&D ヒーローオブランス	12/21	¥6,800	¥4,750
AD&D ヒルズファー(ポニーキャニオン)	12/21	¥7,800	¥5,400
ダブルドラゴンIII(テクノスジャパン)	2/22	¥6,200	¥4,400
虹のシルクロード(ビクター)	2/22	¥7,500	¥5,200
井手洋介の実戦麻雀II(カプコン)	2/下	¥8,500	¥5,900
ふしぎの海のナディア(東宝)	2/末	¥6,500	¥4,500
麻雀コンパニオン 六本木編		¥7,800	¥5,450
AV花札倶楽部 / AVポーカー		¥7,800	各¥5,450
アイドル四川麻雀 / 麻雀サミット		¥7,800	各¥5,450
(ディスク用)ボディコンクエストI		¥6,800	¥4,650

一部品切れや価格が変更になる商品があります。注文なさるときにお確かめ下さい。

リンクス

タイトル	定価	価格
クラックス / カルフォルニアゲームス / ブルーライトニング / チップスチャレンジ	¥4,300	各¥3,200
ペーパーボーイ / ライガー / ランページ / スライムワールド	¥4,300	各¥3,200
Ms.パックマン / ロードブラスター / ゼノフォーブ / ザーラマシイリー	¥4,300	各¥3,200

ゲームギア

タイトル	定価	価格
ザ・プロ野球'91(SEGA)	¥3,500	¥2,400
ドラゴンクリスタル / ワンダーボーイ	¥3,500	各¥2,400
対戦麻雀ハオパイ / G-LOC	¥3,500	各¥2,400
倉庫番 / 上海II	¥3,800	各¥2,700
専用TVチューナーパック	¥12,800	¥9,900

ゲームボーイ

タイトル	発売予定日	定価	価格
スーパー桃太郎電鉄(ハドソン)	3/8	¥4,500	¥3,300
ライサンダー(ニチブツ)	2/8	¥3,600	¥2,600
鬼ヶ島パチンコ店(ココナッツジャパン)	2/8	¥3,500	¥2,550

PCエンジン

タイトル	発売予定日	定価	価格
妖怪道中記		¥4,900	¥100
定吉七番秀吉の黄金 / エナジー / アームドF / ディープブルー			各¥900
虎への道 / ラスタンサーガII / キング・オブ・カジノ / ロードランナー			各¥1,850
ニンジャウォリアーズ / ヴォルフィード / バルンバ / ガイフレーム			各¥1,850
奇々怪界 / パワーゴルフ / ウイニングショット / パズニック			各¥1,900
パックランド / パズニック / ドラえもん			各¥2,500
PC原人 / ヘビーユニット / Mr.ヘリの大冒険			各¥2,900
ベラボーマン / スターソルジャー / 弁慶外伝			各¥3,800
F-1 サーカス(ニチブツ)	2/下 再発売	¥6,900	¥5,100
ジャッキーチェン(ハドソン)	1/18	¥6,500	¥4,650
ガダッシュ(タイトー)	1/18	¥6,600	¥4,700
パラソルスター(タイトー)	2/15	¥6,600	¥4,700
(スーパーグラフィックス用)オルディネス(ハドソン)	2/22	¥9,800	¥7,150
(CD ROM²用)らんま½(メサイヤ)	2/下 再発売	¥6,800	円
(CD ROM²用)クイズアベニュー(NECアベニュー)		¥5,800	¥4,300
(CD ROM²用)ザ・マンホール(サン電子)		¥6,500	¥4,850

メガドライブ

タイトル	発売予定日	定価	価格
サイオブレード / ジャンクション / ラスタンサーガII / カース			各¥1,850
イースワット / ウィップラッシュ / ダーウィン4081 / ヘルツォークツヴァイ			各¥1,850
スペースインベーダー90 / 大施風 / TEL TEL 麻雀			各¥2,900
シャドーダンサー		¥6,000	¥3,800
ダイナマイトデューク		¥6,000	¥3,500
エアロブラスターズ(KANEKO)	1/31	¥6,000	¥3,900
火激(ホットビイ)	1/31	¥7,700	¥5,200
バトルゴルファー唯(セガ)		¥6,000	¥3,900
究極タイガー(トレコ)		¥7,500	¥5,100

●注文方法

① テレホンサービスに電話して、欲しいソフトを探す。値段も確認して下さい。

② 注文専用電話でソフトの予約、在庫確認をして下さい。送料、合計金額を聞いて下さい。

③ 郵便局から、現金書留か郵便振替で送金下さい。このとき、商品名を書いたメモを同封する。必ずおつりのないように(差額の返金はしません。)

④ 現金が到着してから、10日前後で商品が届きます。(郵便振替の場合は15〜20日)

●代金の目安

商品代 + 手数料(1本につき100円) + 送料(ふつうのソフト3本まで 300〜 500円)(本体とソフト数本ぐらい 700〜1100円)

※ふつうのソフト＝紙バコ入りのだいたいカセットぐらいの大きさのもの。

●注意

- 不良品、故障の場合はメーカーのサービスセンターに直接お問合せ下さい。当店では、修理はしておりません。
- 商品の返品・交換は致しません。
- 15日以上たっても商品がとどかず、何の連絡もない場合は、電話でお問い合せ下さい。
- 相場のでた安いソフトは、その時々によっていろいろあります。テレホンサービスで調べて下さい。
- ホップの価格は全て消費税込みです。
- 電話をして、4日以内の消印が有効です。これを過ぎましたら、電話注文をやりなおして下さい。

ホップ

〒134
東京都江戸川区
中葛西3-37-2
㈱ホップ

テレホンサービス 03(3877)6241㈹ (24時間)

注文専用電話 03(3877)2711㈹ (12:00〜18:00)

郵便振替番号 東京0-365589 ㈱ホップ

この価格は通信販売専用価格です。(小学生以下の場合、保護者のみ受付けます)

※広告有効期間2月1日〜2月末日迄

特集

ボクのワタシの
バレンタインデー

電車の窓から見える景色も、通いなれた通学路も、キャンパスの冬枯れの芝生も、いつもと何か輝きが違う。手に手に紙袋を持っているグァァァルが目立つ。2月14日はバレンタインデー。リボンやシールに彩られた箱に、アノ娘のスウィィィトハートが詰めこまれている。

お菓子屋さんの思惑にはまるのはシャクだけど、今年最初のビッグイベントにBEメガは真っ向から挑んでしまうおうと思う。

ではまず、4人のカワイイ彼女たちに登場してもらおう。アイドルだってフツーの女の子。バレンタインデーの思い出はイロイロあるハズだよね。そこで、バレンタインデーの思い出や、今年のバレンタインデーはどうするかなどインタビューしてみたゾ。

河田純子 JUNKO KAWADA

［プロフィール］◆本名／河田純子（かわた・じゅんこ）◆生年月日／1974年11月22日◆出身地／秋田県◆血液型／O型◆星座／蠍座◆経歴／1989年3月1日にシングル「輝きの描写（スケッチ）」でデビュー、アルバムでは「あしたげんきになあれ」を同年8月21日に発売。最近では2月1日に8枚目のシングル「終わらない時間」をリリース。今後3月1日には3枚目のアルバム「プロローグ」をリリース。3月22日から31日まで、ライブツアー’91「Prologue」も行われる。

——初めてチョコレートを渡したのはいつ？
河田　初めてバレンタインデーにチョコレートを渡したのは、小学3年生か4年生のときだったと思います。そのときは同級生の男の子3人に渡しました。
——バレンタインデーの一番の思い出は？

チョコレートケーキを友達と作ったことがバレンタインデーの思い出と語る純子ちゃん。今年は、歌のほかにお芝居に挑戦することが目標だそうだ。

河田　中学1年生のとき、チョコレートケーキを作ったことがあります。残念ながら、渡すことができなかったけど。
——初恋の人には渡せましたか？
河田　私の初恋は幼稚園のころだったので、チョコレートを渡せませんでしたね。
——それからは誰かに渡したことなどはありますか？
河田　毎年、お世話になった人には渡しています。
——いわゆる義理チョコですね。それは手作りのチョコレートですか？
河田　本当は手作りで渡したいのですが、時間がなくて、お店で選んでいます。
——今年のバレンタインデーはどうしますか？
まだ、考えていません。ただ、時間があれば手作りのチョコレートを作りたいですね。
——メガドラユーザーに一言お願いします。
河田　2月1日に発売された「終わらない時間」と3月1日発売の「プロローグ」をよろしくお願いします。あと、3月にライブツアーをやりますのでぜひ、遊びに来てください。

河田純子のデータチェック

●身長／159cm●体重／45kg●スリーサイズ／B80W56H84●趣味／音楽鑑賞、映画鑑賞●特技／フルート、ピアノ●好きな男性のタイプ／抱擁力があり、自分を思ってくれる人●尊敬する人／自分にはないものを持っている人●今一番やってみたいこと／ドラマなど芝居の仕事●今年の抱負／去年は歌中心でしたが、今年はお芝居とともに作詞作曲もやっていきたい。

中山 忍 SHINOBU NAKAYAMA

［プロフィール］◆本名／中山　忍（なかやま・しのぶ）◆生年月日／1973年1月18日◆出身地／東京都◆血液型／B型◆星座／山羊座◆経歴／1988年11月シングル「小さな決心」でデビュー。翌年6月にはファーストアルバム「決心」を発売。またこの年は、ドラマ「オトコだろッ！」にも出演。最近では、今年1月から放映されているドラマ「ナース　ステーション」に出演。3月1日にはライブビデオ「アドベンチャー」が発売される。

——初めてチョコレートを渡したのはいつ？
中山　小学2年のとき、同級生で人気があった男の子が2人いて、みんなといっしょにその子たちにチョコレートを渡しました。
——それは手作りのものでしたか？
中山　いいえ、売っているチョコレートを買ってきました。中学生のころ、女の子同志で、チョコレートを作りましたが、男の子に渡すまではいきませんでした。みんなで交換して、おしゃべりしながら食べちゃいました。
——バレンタインデーで思い出はありますか？
中山　2、3年前にドラマ「ワイルドで行こう！」の打ち上げ日がちょうど、バレンタインデーだったんですよ。お世話になった人にチョコレートを渡しました。数が多いため、小さくなってしまいましたけど（笑）。
——好きな人に渡したことはありますか？
中山　一回だけ。中学生のときにあまりしゃべったことがない人でした。結局あこがれに終わってしまいましたけど。
——今年のバレンタインデーはどうしますか？
中山　友達からすごくおいしいチョレートケーキの作り方を教わったのです。今年は自分で作ってみようかなと思っています。
——メガドラユーザーに一言お願いします。
中山　コンサートビデオを3月1日に発売します。あと、今年から始まったドラマもよかったら見てください。

バレンタインデーにまつわる学校での思い出をを楽しそうに語る忍ちゃん。今年の抱負は、映画に出演して夏目雅子さんのように素敵な演技がしたいとのことだった。

中山 忍のデータチェック

●身長／163cm●スリーサイズ／B80W60H82●趣味／音楽鑑賞●特技／バレーボール、陸上競技●好きな男性のタイプ／手の大きな人●好きな食べ物／甘いもの全般●好きな言葉／上達への道は負けん気と向上心●今一番やってみたいこと／映画に出演すること●目標のタレント／夏目雅子さん●今年の抱負／映画とともに、詩も作りたいと思います。

また、彼女たちのサインを各３名様にプレゼントするゾ。ほしい人は、希望サインアイドル名、名前、住所、電話、年齢、一番好きな歌手名（分野問わず）を書いて、ＢＥメガサイン係まで送ってね。〆切りは２月末日必着。発表は５月号で行ないます。

宍戸留美 RUMI SHISHIDO

［プロフィール］◆本名／宍戸留美（ししど・るみ）◆生年月日／1973年11月６日◆出身地／広島県◆血液型／Ｂ型◆星座／蠍座◆経歴／1989年８月、ロッテ「CMアイドルは君だ！'89」でグランプリ受賞。90年５月、シングル「コズミックランデブー」でレコードデビュー。同年10月にはファーストアルバム「ドレミファソラシドシシドルミ」を発売。最近では今年１月に「Panic in my room」を発売。また、東宝ビデオ映画「離婚ゲーム」に出演している。

――初めてチョコレートを渡したのはいつですか？

宍戸　実は渡したことはないんですよ。いつもこの時期になるとよく聞かれますが。

――義理チョコもないのですか？

宍戸　そうですね。「宍戸先輩どうぞ」って感じで、もらったことならありますけど。変でしょ（笑）。

――どうして渡したことがないのですか？

宍戸　ずっと女子校に通っているせいか、周りは女の子ばかり。それに彼氏のいない人ばかりですからね。

――なるほど。でも、バレンタインデーは世間一般では一種のお祭り騒ぎですよね。

宍戸　そうですね。でも男の子のほうがさわいでいるんじゃないですかね。この前、電車の中で「オレ、いくつもらえるかな」、なんて話していましたよ。

――今年はどうするのですか？

宍戸　今年はお世話になっているスタッフのみなさんに渡したいと思っていますけど。

――好きな人に渡せるのはいつになりますかね？

宍戸　目標は５年後です（笑）。

――メガドラユーザーに一言お願いします。

宍戸　今度新しいシングルを発売する予定です。ものすごいものを作りますので期待していてください。

「バレンタインデーにチョコーレートは渡したことはない」とキッパリ語る留美ちゃん。今年もパワフルな歌とステージが期待できそうだ。

宍戸留美のデータチェック

●身長／158cm●体重40kg●スリーサイズＢ78Ｗ57Ｈ79●趣味／ラジオ鑑賞●特技／バトン●好きな男性のタイプ／個性的で頭の回転が速い人●好きな食べ物／レバー●好きな言葉／ありがとう●尊敬する人／母●いま一番やってみたいこと／広いステージで歌うこと●目標のタレント／小泉今日子さん●今年の抱負／去年は無我夢中でしたが、今年は一つ一つ、仕事を吸収していきたいです。

田山真美子 MAMIKO TAYAMA

［プロフィール］◆本名／田山真美子（たやま・まみこ）◆生年月日／1973年３月29日◆出身地／岩手県◆血液型／Ｏ型◆星座／牡羊座◆経歴／1986年４月「もりもりぼっくん」の井上マドカ役でデビュー。翌年８月には松竹映画「ハチ公物語」に出演。1989年８月「青春のEVERGREEN」でレコードデビュー。最近ではシングル「無人駅」が昨年12月に発売され、今年の２月21日には、セカンドアルバム「La Murissant」が発売される。また、１月に同名の写真集も発売された。

――初めてチョコレートを渡したのはいつ？

田山　小学校４年生の時です。クラスの男の子で、スポーツのできる男の子でした。その子が憧れの人っていう感じで好きだったんで、バレンタインデーの時に勇気を出して、友達に頼んで渡してもらったんです。いま考えると、生まれてはじめて渡したチョコレートなのに、どうして自分の手で渡さなかったんだろうって、すごい後悔してます。

――今までに最も心に残っている思い出は？

田山　去年、スタッフの皆さんにチョコレートクッキーをあげたんです。はじめはケーキをあげるつもりで作ったんですけど、失敗しちゃったんです。それで、今度はみんなに食べてもらえるように、クッキーを作ったんです。でもそれが今度は焦げちゃって（笑）。でも１度作りなおしたから、また作りなおすわけにいかないので、４分の１ぐらい焦げたまま包んでみんなにあげちゃいました。

――今年のバレンタインデーはどうしますか？

田山　お世話になったスタッフの皆さんにあげるつもりです。はたからみると義理チョコに見えるらしいのですが、私は嫌いな人には義理チョコでもあげません（笑）。

――メガドラユーザーに一言お願いします。

田山　アルバムや、写真集、そしてドラマなどの仕事を頑張っていきたいと思いますので、ぜひとも応援してくださいね。

「若いうちはなんでもやらなくちゃ！」と、小学生のころから考えてこの世界に入った真美子ちゃん。いやはや、しっかりしていますね。

田山真美子のデータチェック

●身長／157cm●体重／42Kg●趣味／音楽鑑賞●好きな男性のタイプ／頼れる人、話のあう人●好きな食べ物／お寿司●好きな言葉／楽あれば苦あり●今一番やってみたいこと／髪の毛をおもいっきり切ってみたい●尊敬する人／父●目標のタレント／秋吉久美子さん●今年の抱負／階段を登っていくようなつもりで、力をつけながら成長していきたいと思います。

たちの思い出〜GAL'S

それではお次に、メーカーの女性の方々にもバレンタインデーの思い出を語ってもらおう。普段なかなか聞くチャンスがない彼女たちのご意見なので、ありがた〜く読んでくれ。

また、彼女たちから「1名様にだけチョコレートをあげちゃう」というプレゼントもあるゾ。欲しいヤツは、彼女たちに心のこもったラブレターを書いてくれ。見事ハートを射止めたキミに、2月14日には間に合わないが、彼女たちのメッセージつきチョコレートが送られるゾ。

――あてさき――

BEEP編集部　バレンタインデー係(メーカー名)○○○○さんまで(住所はビープルランドを参考に)締め切りは2月20日必着。

セガ　船木成子さん

Profile

生年月日：昭和43年10月14日
血液型：O型
身長：160cm
体重：?kg
趣味：音楽鑑賞、ピアノ、ショッピング

―思い出―

中学時代、好きな男の子にチョコレートをあげようと学校に持っていったら、その子が紙袋いっぱいにチョコレートを持っていた。自分がその中の1人になるのが嫌で、結局渡さず食べてしまいました。

―今年のバレンタインデーは?―

今年はできれば〝手作り〟にしたいけど食べてくれる人はいるかな?

―愛のメッセージ―

今度〝JOYJOYテレフォン〟を担当することになったので、私のニックネームを募集しています。

ナムコ　堀口恵美子さん

Profile

生年月日：昭和40年9月6日
血液型：O型
身長：161cm
体重：?kg
趣味：ただいまゴルフに夢中です

―思い出―

小学校4年のとき、生まれて初めて渡したチョコレート。小心者の私は、手渡しすることができずソッと机の中へ。そうしたら、次の日に「ありがとう」って一言。天にも昇る思いでした。

―今年のバレンタインデーは?―

愛情のたっぷり入ったチョコレートケーキを作ろうと思ってます。

―愛のメッセージ―

ナイヨウUPでみんなをムチュウにさせます。
コレカラもよろしくねっ!

ゲームアーツ　上村理子さん／ゲームアーツ　岡部利香さん

Profile

上村理子さん
生年月日：?年8月6日
血液型：AB型
身長：173cm
体重：55kg
趣味：ROCKがすきさっ!

岡部利香さん
生年月日：?年2月26日
血液型：A型
身長：157cm
体重：45kg
趣味：オートバイ、編物、食べること

―思い出―

上村さん：16歳のとき、手作りチョコをプレゼントしたら、後日でっかい弁当箱を渡されて、「これいっぱいに作ってくれ」と言われた。

岡部さん：我社は男性と女性が20：4なのでバレンタインデーは大変なのですが、去年のバレンタインデーは4人でケーキを1ホール食べました。

―今年のバレンタインデーは?―

上村さん：RATTのライブで盛り上がる。

岡部さん：まっすぐ家に帰る…と思う。

―愛のメッセージ―

上村さん：寒いのでカゼひいたらあかんでぇ。とくに受験生は要注意や。

岡部さん：「アリシアドラグーン」と「天下布武」。乞うご期待!!

東亜プラン　渡辺琴美さん／鈴木幸子さん

Profile

渡辺琴美さん
生年月日：43年8月10日
血液型：O型
身長：155cm
体重：40kg
趣味：ドライブ、テニス

鈴木幸子さん
生年月日：44年1月15日
血液型：O型
身長：158cm
体重：45kg
趣味：旅行

―思い出―

渡辺さん：中学時代に、後輩の女の子からもらったことがあります(つきあって下さい……という手紙つきで)。

鈴木さん：高校生のときに、手作りのトリフを作ったのですが、それは実は友人の手作りでした。今でも、彼氏には言ってません。ゴメンナサイ。

―今年のバレンタインデーは?―

渡辺さん：会社の男性全員に、〝義理〟で渡します。

鈴木さん：個人的には手作りのケーキを。

―愛のメッセージ―

渡辺さん：みなさんに喜んでもらえるゲームを作っていきます。

鈴木さん：これからも東亜プランのゲームをよろしくお願いします。

ウルフチーム

Profile(左から)

中村亜矢さん　昭和44年9月20日／B型／趣味：ゴルフ

大桃純子さん　昭和42年11月4日／O型／趣味：スキー

小浜ゆき子さん　昭和42年11月11日／A型／趣味：ゴルフ

―思い出―

中村さん：やっぱり山根クンが一番だよね。

大桃さん：甘く切ない思春期にはいつもたくさん恋をしていて、結局あげたことはないですヨ。

小浜さん：たくさんの人々にあげすぎて、バレンタインデーというのはまったく忙しい日です。

―今年のバレンタインデーは?―

中村さん：山根君にあげようと思います。

大桃さん：宇野氏に義理チョコをあげます。

小浜さん：栢野君に義理チョコをあげます。

―愛のメッセージ―

中村さん：グラナダ、斬GEAR、どれも楽しいので、ドンドン買ってね。

大桃さん：今年中にエステでやらせるので、恋人のいない人は手紙ください。

小浜さん：お便りも待ってます。

講談社総研　佐藤恵美さん(某大学4年次在学中)

(4月に講談社総研に入社予定)

Profile

生年月日：昭和43年2月14日
血液型：O型
身長：160cm
体重：46kg
趣味：カラオケ、ドライブ

―思い出―

この日は私の誕生日なので、一昨年、某テレビ番組の誕生日ジャンケン大会に出て、同じ誕生日同志が集まるという奇妙な体験をいたしました。

―今年のバレンタインデーは?―

卒研発表の日なので、教授にチョコをあげようと思っています。

―愛のメッセージ―

4月、私の入社とともに会社から「Blue Almanac」が発売されるので、買ってくれると嬉しいです。

たちの思い出 ～BOY(?)'S編

さて最後に、男性から感じた思い出も語ってもらうことにしよう。知識、経験、ともに豊かな彼ら8人の言葉から、ぜひともなにかを学びとってほしい。

また、「俺の気持ちを受け取れ！」という彼らの熱いメッセージとして、ここで紹介している新作ソフト、各3本づつをなんとプレゼントしてくれるのだ。こちらはラブレターのかわりに、はげましの手紙を書いてくれ。あてさき、締め切りなどは左ページを参考に。

セガ 参鍋誠二郎さん

BEEPを読むとMDが倍楽しめます

思い出

中学時代、あまり知らない女の子からチョコレートをもらったところを当時好きだった女の子に見られ、強がってチョコを捨てたらチョコをくれた女の子が窓から見ていて身の置き場がなかった、なんてことがありました。

新作ソフトだっ！

今年の春、セガは「シャイニング&ザ・ダグネス」に全力投球します。楽しみにしていてください。

ナムコ 曽我泰彦さん

ナムコに任せておきなさい！

思い出

小学校の高学年のときであった。妹が前の日から一生懸命作っていた〝手作りチョコ〞を、3時のオヤツと間違えて食べてしまい、兄としての信用を失ってしまった。その信用を回復させるには、まだまだ時間がかかりそうである。

新作ソフトだっ！

ルール無用のパワフルスポーツゲーム「レッスルボール」に乞うご期待!!

タイトー 川島孝夫さん

タイトーをよろしく

思い出

学生のとき、あこがれていた人からチョコレートと手編みのマフラーをもらったことが一番うれしかったですね。今でもマフラーは大事に持っています。妻にはなんとかうまくごまかしていますけど。

新作ソフトだっ！

業務用で人気があった「マスターオブ　ウェポン」がまもなく発売になります。

ゲームアーツ 宮路洋一さん

ゲームアーツはセガに賭けてます！

思い出

バレンタインデーかぁ……。あまりに思い出が多すぎて、このくらいじゃ語れませんよ。えっ、そんなに聞きたいですか？　じゃあ、今度に金曜日に時間をとっていただけませんか？　ゆっくり聞かせてあげますよ。

新作ソフトだっ！

「アリシア　ドラグーン」はもうすぐ完成だっ！　期待していいいぞー!!

日本テレネット 吉岡孝夫さん

今年はもっとMDに気合いを入れます

思い出

昔、20人くらいから立派な箱に入ったチョコをもらった。俺ってなんて罪なヤツ、と思ったらすべて義理チョコ。しかも彼女がいるわけでもないのに、3月14日はお返しで3万円もかかった。借金までして3万円も費やした俺って……。

新作ソフトだっ！

3月には「ヴァリスIII」、「雀偵物語」が発売されます。そのあとにはなんと「イースIII」が出るぞ！

ウルフチーム 宇野正明さん

「アークスオデッセイ」もよろしく！

思い出

昔、好きだった女の子がチョコを私に持ってきてくれたのだが、そのときの彼女の言葉が「チョコをあげてもいいよ」であった。そのセリフを聞いた私は「義理チョコならいらねーよ」と意地を張ってしまった。あのとき私は若かった。

新作ソフトだっ！

「超闘竜列伝ディノランド」。MD初めてのピンボールソフトです。

NCS 松田明生さん

みんなまだイケルか？　そうか、よし

思い出

「あまり気が進まなかったけど来たよ」と僕が言うと、「あまりあげたくないけどこれあげるわ」と彼女は言った。一陣の冷たい風が音もなく背後から忍び寄り、すべてを形跡もなく飲み込んでしまった。ある寒い日のことでございました。

新作ソフトだっ！

魔物をハンティングする魔物ハンター妖子が魔物をハンティング！

講談社総研 田中雅弘さん

「ブルーアルマナック」を買ってください

思い出

中学、高校と男子校だったため、チョコにはまったく縁がなかった。大学にはいって〝チョコレート〞をもらったときは死ぬほどうれしかったが、あとで食べようと思いつつ夏になってしまい、カビだらけにしてしまった……。

新作ソフトだっ！

4月に「ブルーアルマナック」という、超スバラシイRPGが発売されます。

BEEP編

ゲームフリークのハートをキャッチする

メガドラチョコで今年は攻めろ!!

普通より、ちょっと大きな包みだなと思ったら、あっとビックリ、メガドラチョコ。いつもゲームばかりで振り向いてくれない彼も、このチョコレートなら彼女のハートも充分伝わるはず。
今年のバレンタインは、思い切ってこんなプレゼントはどう？

［実物大メガドラチョコ 材料］

材料	分量
ブロックチョコレート	1700 g
デコレーション用のペン（ピンク、白）	各１本
アラザン（銀色のツブ）	10 g
キスチョコ（ストロベリー）	20 g
トッピングデコレーション	20 g
ミックスカラースプレー	10 g
合成着色料（緑、黄色）	各10 g

できあがり予想図

一度もらってみたいメガドラチョコレート

［作り方］

●ブロックチョコレートを溶かしやすいように刻んでしまう。（写真①）

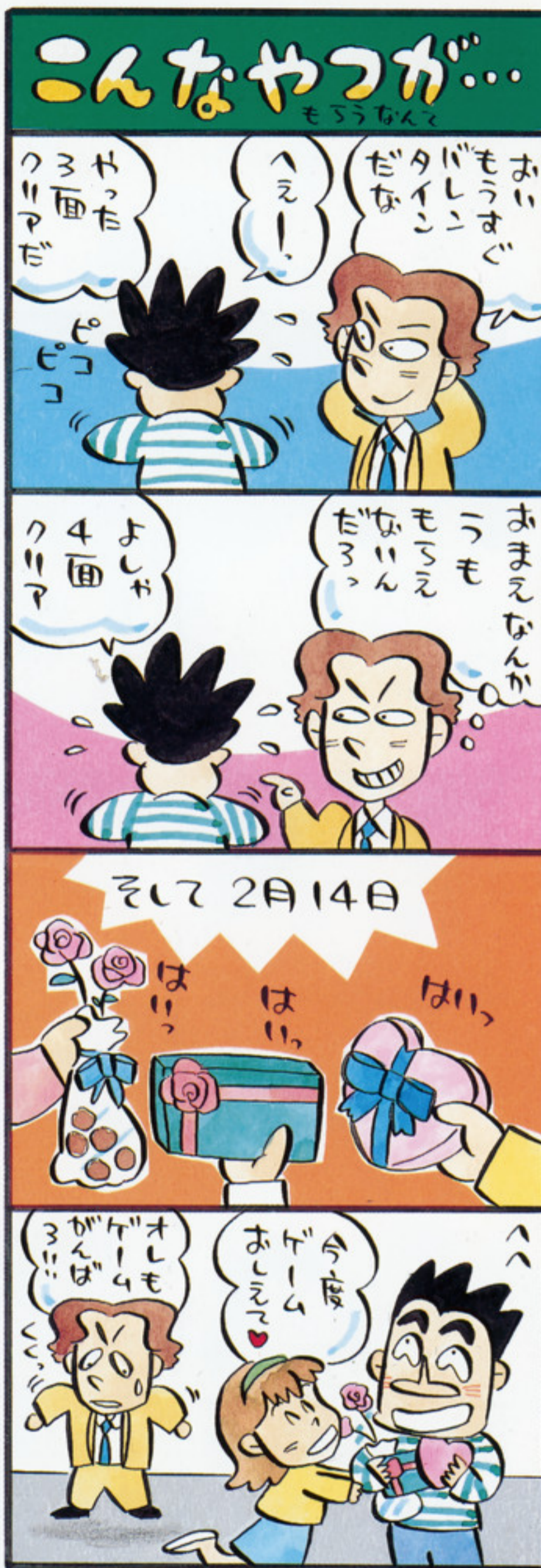
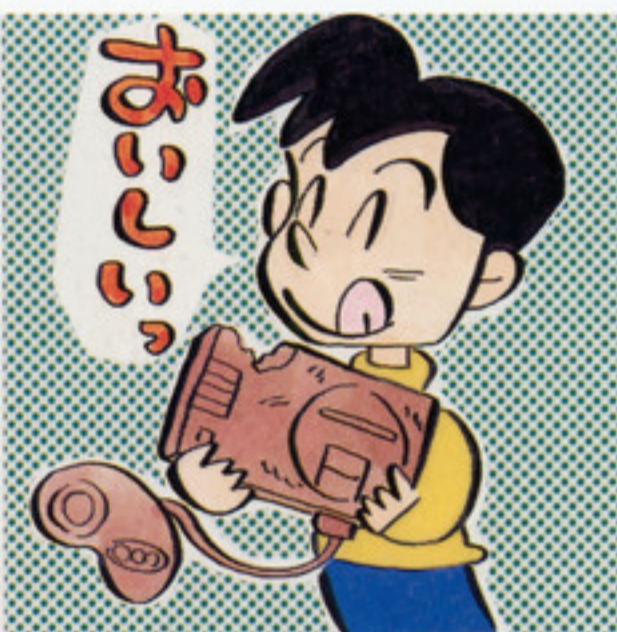
●刻んだチョコレートをボールに入れ、お湯をはった鍋に入れて溶かす。比較的ぬるめの温度でも溶けるが、温度が高すぎるとできあがりが汚くなることがあるので、直火はさけよう（写真②）。

●ゆっくりとかき回し、ダマがなくなったらお湯から上げ、あらかじめ作っておいた型に流し込む。流し込むときは空気が入らないように楊子で隙間を埋める。（写真③）

●ゆっくりと型に流し込んだら、底の部分をヘラで滑らかにならし、比較的涼しい場所に２～３時間放置する。固まったらゆっくりと型からはずす。（写真④）

●アラザン、キスチョコなどできれいにデコレーションする。お好みによってドレンチェリーやアーモンドを加えてもいい。デコレーション用のペンでメッセージを書いたら完成！

ほーら、完成!!

こんなやつが…

バレンタインデーまであと数日を残すだけとなったが、心の準備はできているかな？やっぱり男の子にとっても女の子にとっても、バレンタインデーはビックイベント。口では強がっているキミも、心の中ではちょっとソワソワしているんじゃないかな。

今回はアイドルやメーカーさんたちの思い出を特集してみたが、それぞれにいろんな思い出があって、バレンタインデーってほんとに年代を超えたイベントだなと感じるよね。たまにはこんな特集もいいんじゃないかな？

最新作のホットメニュー宅配します

BE-MEGA HOT MENU PART2

BEメガホットメニュー

ラングリッサー

●メサイヤ（NCS）／4月26日発売／7,300円／4M+BB

メサイヤの新作、ファンタジーシミュレーション「ラングリッサー」。操作性もよく、コマンドの数も少ないので簡単な……と思いきや、これがなかなかの本格派。初心者からマニアまで、十分楽しめるゲームなのだ。

秘剣ラングリッサーをめぐりまきおこる戦乱の嵐！

所持したものに無限の力を与えるという伝説の秘剣“ラングリッサー”。その秘剣を封印し守り続けてきたバルディア王家に、世界制覇の野望に燃えたダルシス帝国の皇帝“ディゴス”が、ラングリッサーを求めて侵攻してきたのだった。という状況から始まるこのゲーム、キミはバルディア王家の王子“レディン”となり、世界を平和に導くのだ。

このゲームは、舞台設定を見てもわかるように、ファンタジー世界を舞台としたＳＬＧ。全20面のマップ＋連続したストーリー、キャラクターの成長など、プレイヤーを引きつけて離さない要素もタップリ。さらに基本システムはオーソドックスで、操作性だってバツグンだから手軽に楽しめるぞ。

ダルシス帝国の突然の侵攻。バルディス城は強力な敵軍に包囲されてしまった。

指揮官がすべてのカギを握る！

このゲームを攻略するうえで、もっとも重要なのが指揮官の活用だ。指揮官は攻撃力が高いだけでなく、指揮範囲内の部下の攻撃力・防御力を上げたり、部下の体力を回復させるなんてことまでできるのだ。

ただし１つ注意したいのが、指揮官がやられてしまうと、その部隊は（部下が何人いようと）全滅になることだ。こうなるとそのシナリオの攻略だけでなく、後々のシナリオで、かなり苦労することになるぞ。

敵の指揮官を倒せば、その部隊は全滅。経験値がもったいないけどね。

青く表示された部分が指揮範囲。ここで戦えばかなり有利に展開するぞ。

戦闘シーンは迫力満点!?

このゲームの戦闘は、ただ数値をやり取りするだけでなく、敵味方それぞれ最大10人ずつの兵士キャラが、入り乱れて戦うのだ。戦いがリアルタイムで見れるから、思わず応援したりして……というものの最初、味方がメチャクチャ弱い。次々と突撃して死んでいく姿は涙を誘う。はやくレベルアップして対抗できるようになろう。

合計20人のキャラが戦い合う。でもね……。

マップモードは切り替え自由

左のモードでは敵の姿が見えないが、右では敵に包囲されているのがわかる。ただし細かい情報を見ることができないぞ。

Ａボタンを押すだけで、マップモードを自由に切り替えられるぞ。だから縮小モードで、広範囲の敵を確認しながら戦略を練り、拡大モードで各ユニットの耐久力を見ながら戦う。といった使い分けも簡単にできるのだ。

ユニットによる攻撃相関

ここでの攻撃相関とは、指揮官の部下につくユニットどうしが戦った場合の相性のこと、と思ってほしい。シナリオごとの使い捨てであるこれらのユニットどうしでは歩兵は弓兵に強く、弓兵は騎兵に強く、騎兵は歩兵に強い。といったジャンケンみたいな関係なのだ（他にも飛兵や僧兵などもいるのだが、今回はパスね）単純な相関だけど、これを頭に入れて戦えば、かなり優位に展開するハズだぞ。

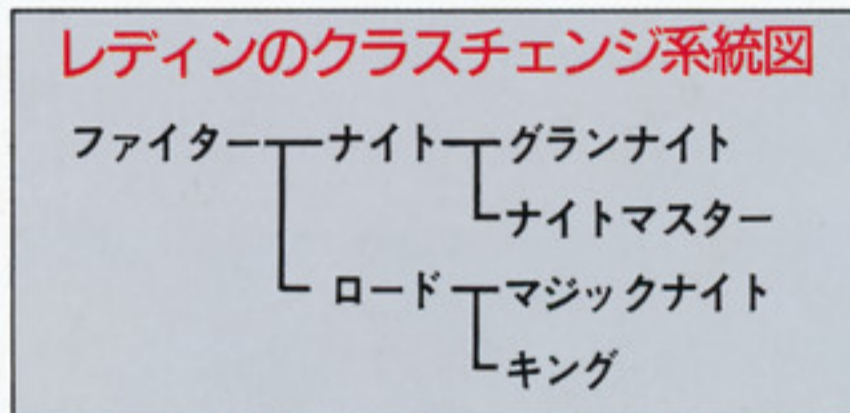
弓兵（ライトエルフ）対歩兵（バーバリアン）でかなり有利。しかもエルフは森林で40%の防御修正がつくので圧勝だ。

指揮官はクラスチェンジするぞ！

指揮官は、自分もしくは自分の部下が敵を倒すと、経験値がもらえるのだ。これが一定値に達すると、レベルが上がり、攻撃力や防御力、魔法の威力などが上昇する。さらにレベルが10までアップすると（マスタークラスではない）指揮官は、クラスチェンジするぞ。

クラスチェンジは指揮官ごとに、その系統が異なる。下に載せたのは主人公レディンの系統図だ。どのマスターに育てるかはプレイヤーの自由だが、一度選んでしまうと、もう変更はできないから慎重に選ぼう。

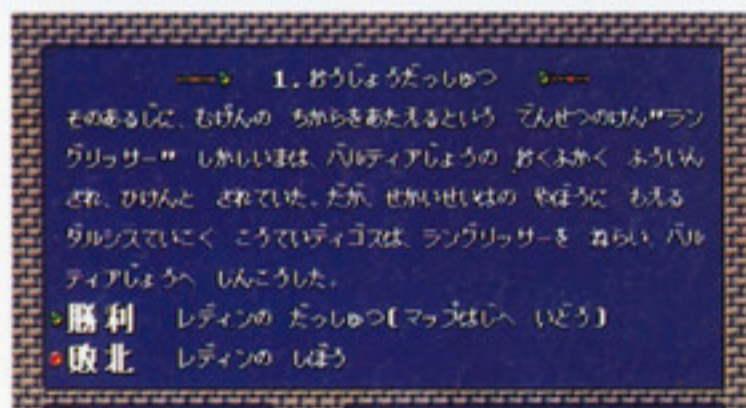
レディンのクラスチェンジ系統図

```
ファイター┳ナイト┳グランナイト
          ┃      ┗ナイトマスター
          ┗ロード┳マジックナイト
                 ┗キング
```

このクラスチェンジで一番変化するのが、自分の部下にできるユニットの種類だ。レディンを例に取ってみると最初のクラス・ファイターのときは歩兵しか使えないが、クラスチェンジしてナイトになると騎兵、ロードになると弓兵が加わるぞ。そしてマスタークラスでは3種類すべてが使えるようになるのだ。

レディンがレベルアップしてレベル10に。これで第一段階のクラスチェンジができる。どちらにしようかな……。

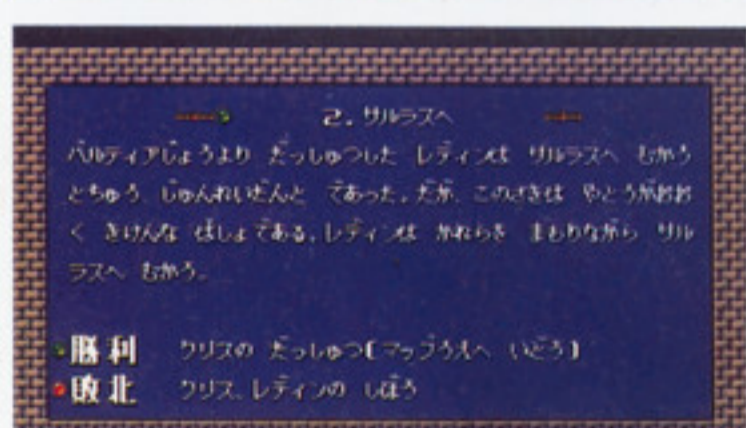
最終的にキングを目指すため、ロードにクラスチェンジ。次のシナリオで新しい部下を雇うことができるようになるのだ。

SCENARIO・1～2 のおさらい

SCENARIO・1

これが最初のシナリオ。設定自体はそれほど難しくない。

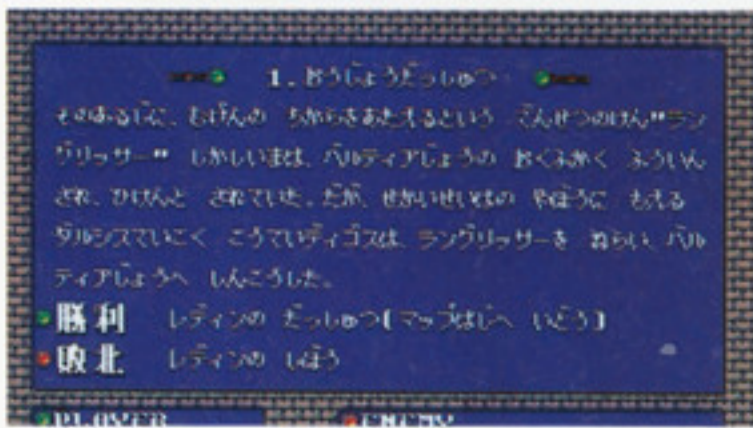
このシナリオでは、主人公のレディンがマップの端まで移動すればクリアとなる。だがらむやみに戦わず、味方の被害の少ないうちにさっさと移動してしまおう。ハッキリいって敵の指揮官は強すぎて勝てないぞ。このシナリオで、仮に味方の指揮官がやられても、後半のシナリオに、その指揮官が再び登場する。（ただし、ヴォルコフだけは復活しない）だから味方がやられても気にせず。レディンの脱出とヴォルコフの生死にだけ気を配ろう。

このマップに登場する味方は、すぐ敵にボロボロにされるぞ。

SCENARIO・2

味方は少ないが敵も弱い。楽勝のシナリオなのだ。

味方はたった3部隊、しかもクリスの部隊はなんの役にも立たないのだ。だけど、まず下の写真のように兵を配置すると、クリスの部隊を足止めできる。そのうえでヴォルコフにライトエルフ（弓兵）の部隊をつければ、盗賊団は簡単に撃退できるぞ。この弓でダメージを与え、レディンの歩兵でとどめを刺して経験値を稼ごう。もし失敗してクリスが危険になった場合でも、弓兵で指揮官・シャーマンを倒しちゃえば大丈夫。ちょっと経験値がもったいないけどね。ここでレディンのレベルを上げておくと、後々楽になるぞ。

何人かのユニットを犠牲にしても、クリスの足止めをするのがポイントだ。

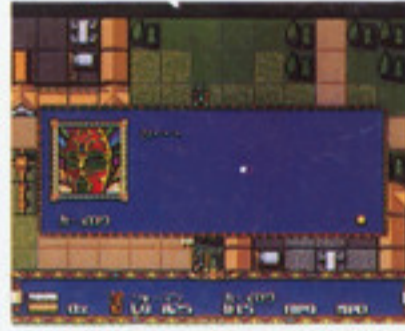
SCENARIO・3

野盗の奇襲、弱っちい敵を倒してレベルアップしよう。

レベルアップが主目的

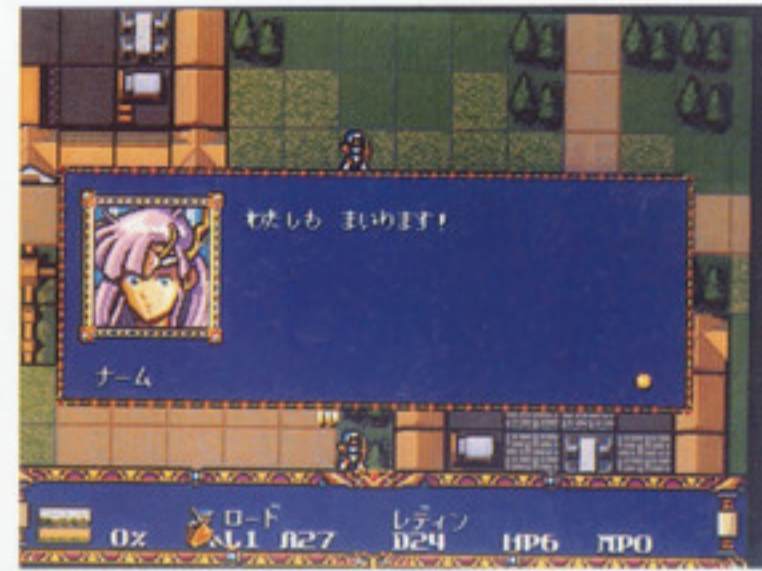
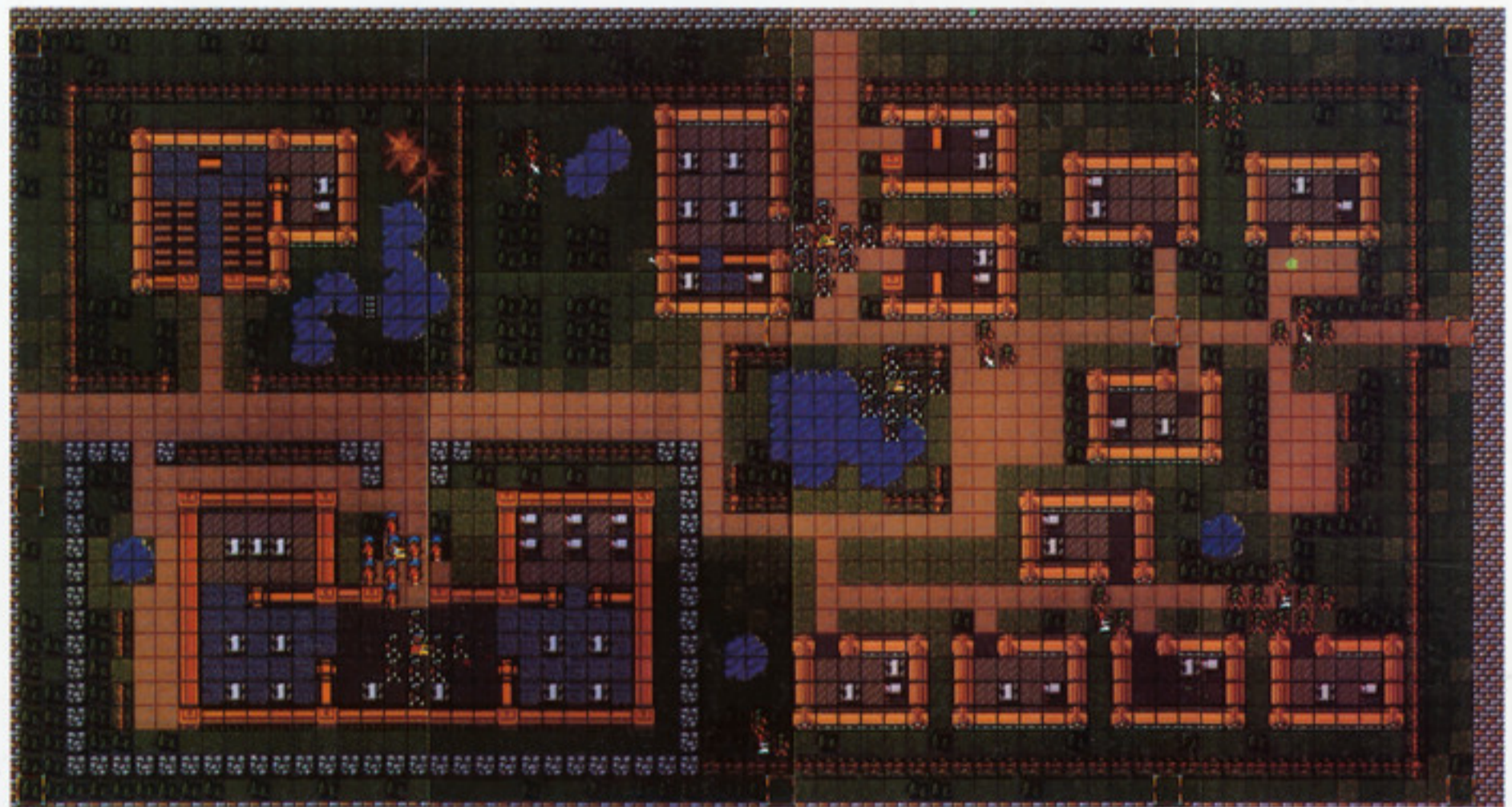
全部で7部隊にもおよぶ野盗の集団から、サルラスの町を守る……というものの野盗の集団は、はっきりいって弱い。だからレディンの部隊で、ザコのバーバリアン(敵歩兵)を全滅させてからシャーマン(敵指揮官)を倒すようにして、コツコツ経験値を稼いでレディンのレベルを(できればクラスチェンジするぐらい)上げておこう。

ここで注意したいのが、ヴォルコフがすでにマクターのレベル9であることだ。つまりこれ以上レベルが上がらない状態ってワケ。このゲームで経験値は、敵の一隊を全滅させないとほとんど入らないから、ヴォルコフとその部下でダメージを与え、レディンの隊でとどめを刺すようにすれば、レベルはバンバン上がるぞ。

敵をレディンもしくは、その部下に倒させて、レベルアップを狙おう。

このシナリオに初めて登場するソーグを、ヴォルコフの部隊で守り(守らないと全滅するときがある)、教会に近づく野盗の部隊をレディンの部隊で倒しておく。そうしたうえで敵を教会のほうに進ませないようにする。これだけに注意するだけで、簡単に敵を全滅させることでクリアできるハズだ。

最終的にカ・イロウを倒せばシナリオクリアとなるぞ。

シナリオをクリアすると…

カ・イロウを倒して、このシナリオをクリアすると、バルディア城から脱出してきたナームと合流、そして城と父王の最期を聞くことに……。そしてレディンは、父のかたきを討へべくバルディス城に向かう。新たにナームを仲間に加え、さらなるシナリオに向かうレディン。まだまだ先は長いぞ。

ナームのクラスはファイター。レベルアップさせないと、ちょっと心細いのだ。

SCENARIO・3までに登場する味方の指揮官

これらの指揮官は、ストーリーに密接に関わりイベントが起こると様々な会話を交わしてプレイヤーに助言してくれるのだ。また、一般のユニットより格段に強く、自分で体力回復したり、魔法を使うことまでできるぞ。

しかし、これらの指揮官は死んだら復活しない。別にそのままでもクリアできないわけではないが、攻略は格段に難しくなるよ。

自分で操作できる指揮官は、一言いってから死んでいくのだ。ごめんよー。

レディン

このゲームでプレイヤーの分身となる、古き英雄の血を受継ぐバルディア王国の王子。ダルシス帝国を打倒すべく戦い続ける熱血漢。

イルザック

バルディア王国の国王で、レディンの父。秘剣ラングリッサーを狙うダルシス帝国の皇帝ディゴスの軍勢との戦いで命を落とす。

ヴォルコフ

バルディア王国の老練なる騎士。レディンの補佐役として、ともに行動する。最初っからマスターレベルに達している頼りになるヤツだ。

ナーム

女だてらにバルディア近衛兵団の隊長を務めていたファイター。落城の際脱出に成功し、レディンと合流することになる。

テイラー

元海賊の水軍の勇者。水辺、水上での戦いでは無双の働きをするのだが、陸戦はからっきし。落城の際バルディア城に幽閉された。

ジェシカ

王国魔導士として王国を守り戦い抜いたが、ついに捕らえられてしまう。ラングリッサーに秘密を知る、たった1人の生き残り。

クリス

僧侶を目指して巡礼の旅の途中、野盗に襲われたところをレディンの一行に助けられた。以来レディンに淡い恋心を抱き、ともに戦う。

ソーン

イルザック王の旧友ホーキング公の部下。ホーキングの命によりレディンとともにダルシス帝国と戦うことになる。

ラングリッサー

ワードナの森 SPECIAL

ビスコ／3月発売予定／6,500円／ACT／4M

ビスコのメガドラ参入第一弾、「ワードナの森SPECIAL」を先月号にひきつづき紹介しよう。なんと今月は最終面までこまかく見せちゃうよーん。

マントと針と糸が攻略ポイント

先月号はＳＴＡＧＥ４までサッと紹介したので、今月はその続きということでＳＴＡＧＥ５から最終面ＳＴＡＧＥ６まで紹介しよう。と、その前に、このゲームの攻略ポイントとなる、〝マント〟と〝針と糸〟という２つのアイテムについて少々説明させてもらおう。

まず、このゲームでは〝マント〟は必ず持っていたいアイテムだ。主人公を敵の攻撃から１回だけ守ってくれるというアイテムなので、ヒジョーに役に立つゾ。

そして〝針と糸〟。聞いただけではどんな効果があるのかがわからないアイテム名だが、実はコレ、〝マント〟を修繕(しゅうぜん)してくれるアイテムなのだ。マントは１枚だけしか持つことができないので、この〝針と糸〟も用意しておくとよい。これで２回ダメージを受けても、ヘッチャラってヤツですな。

ワードナの森に迷い込んでしまった主人公とお姫サマ。

そしてお姫サマはさらわれ、主人公はマントを頼りに、ひたすら戦うハメに。

STAGE 5

再び、マスレチックなカンジ

今ひとつマントのありがたみが薄いステージ。ザコ敵よりも、トゲや炎などのシカケが多く登場するのだ。

ＳＴＡＧＥ２をより難しくした感じで、全体的にアスレチックのようなシカケが目立つ。うっとうしいザコ敵相手に大立ち回りを演じるよりも、陰険なシカケの数々にどう対処していくかがここでのポイント。なにはともあれ、ジャンプを連発することもあるだろう。

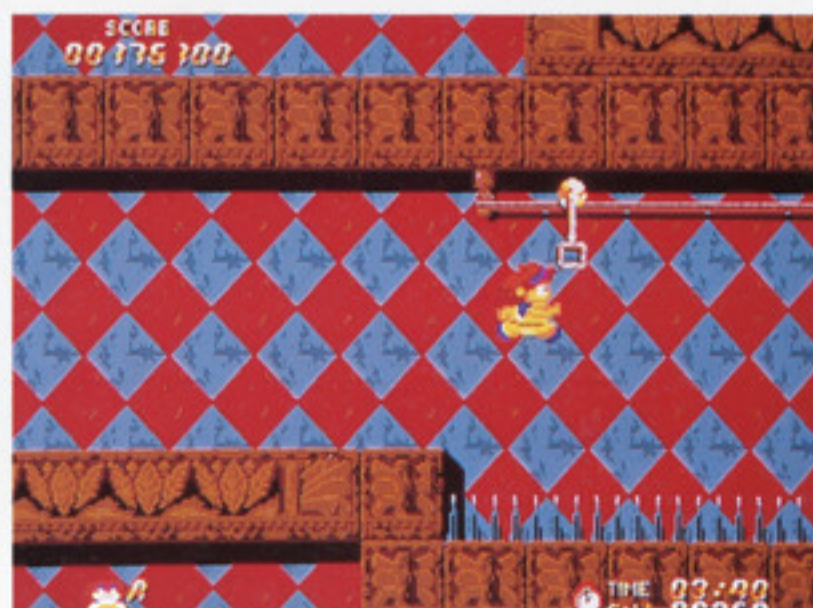
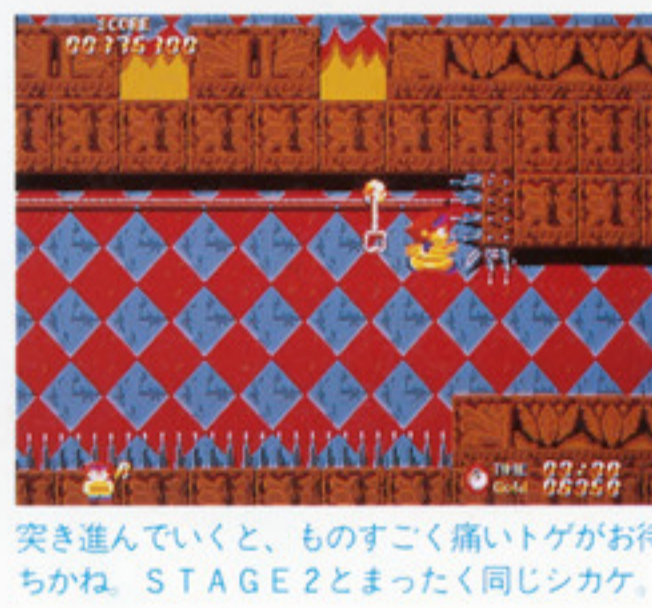
ここはボスもけっこう難物。うまくボスの弾を誘導しながら戦おう。

下の炎は、もちろん触れてしまうとアウト。ジャンプのタイミングが大切。

画面中央あたりにある、得体の知れない卵状のシロモノに注目。

卵にショットを当てると、モンスターになって上下に大きく動きはじめる。

もう一度撃つと、卵に戻ってその場に固定される。このスキにくぐり抜けよう。

これ見よガシに落ちているアイテム。もちろん、取っておいて損はない。

おや？　どっかで見たような……。ぶら下がると気持ちよさそう。

突き進んでいくと、ものすごく痛いトゲがお待ちかね。ＳＴＡＧＥ２とまったく同じシカケ。

つづく

つづき

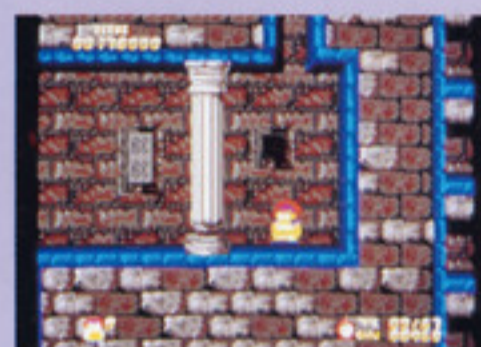
やりィ!! 連射アップのアイテムだ! と思いきや、実はボスの体の一部だった。

まず先手はボスが取る。この間はひたすらジャンプして、ボスの弾を誘導しよう。

うまく弾が上に集まったら、しゃがむだけでやりすごせる。

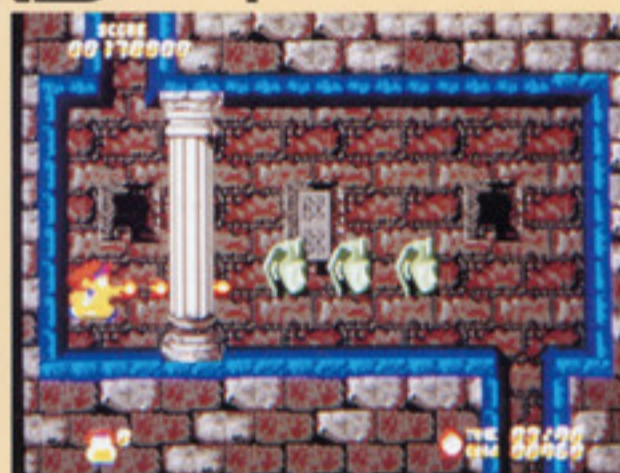
弾をよけてしまえば、今度はこっちの反撃。一気にダメージを与えてしまおう。

STAGE 6

全ボスとの再会。ああ感動…

最終ステージ。ワードナのいる城が舞台だ。ザコ敵はまったく出現せず、ひたすらボスクラスのオンパレード。

いわゆるボス登場ステージ。STAGE I～5までのすべての中ボス、大ボスが、次から次へと出現するという、ハードなステージだ。おまけに、初登場の超イヤラシイ敵も登場するので注意するべし。やはり最終ステージだけに、マントがあってもかなりキツイ。最後の最後でモノをいうのは体力と気力のみだっ! ボスまであともう一息。ガンバレ!!

ROUND 1

コテしらべ。ヘンな顔のモンスターが3匹現れたぞ。まずはショットを当てよう。

この直後に、半永久運動をするパチンコ玉のような動きを見せる。しゃがめ!

ROUND 2

最初はただジッと立ってるだけ。そのスキに思いっきりショットを打ち込もう。

すると、何体ものザコを送りこんでくる。攻撃の手をゆるめると、ザコは増えない。

ROUND 3

レッドドラゴンとは、しゃがんだまま(下キー入れっぱなし)で戦うのが基本。

低い炎はジャンプでかわし、次の高い炎は着地と同時にしゃがんでかわすのだ。

ROUND 4

おおっ! ゴーストバスターズ! だから、バカいってる場合じゃないっての。

右、左、右、左とマメに連射。とにかく連射して叩き潰そう。倒すとアイテムが出現。

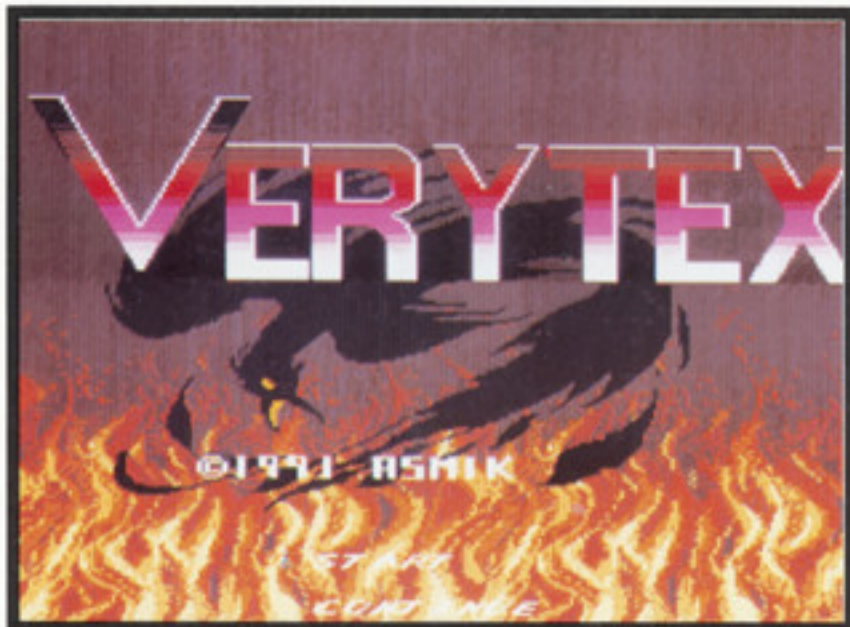
OTHERS

コイツは強敵。STAGE 3のボスだ。2種類のパターンで飛んでくる弾を見極めて、攻撃のチャンスをつかもう。

コイツの弱点は、これ見よがしのでっかい目玉。上から襲ってくる弾に気をつけて、目玉を狙って攻撃しよう。

AT LAST

ついにワードナとの対決だ! しかし、全力をつくして戦うより、ここではまだ身を守ることが先決。コイツが本性を現してからが本番なのだ。

ワードナの森SPECIAL

VERYTEX—ヴェリテックス—

アスミック／3月8日発売予定／6,800円／SHT／4M

メガドライブには珍しい縦スクロールのシューティング、バリバリのパワーアップ、そして奥行きを感じさせる背景画面。「VERYTEX」の魅力は数え上げればキリがない。ひさびさの本格派シューティングをじっくり味わってくれ！

ステージ 3

波間に廃墟が見える

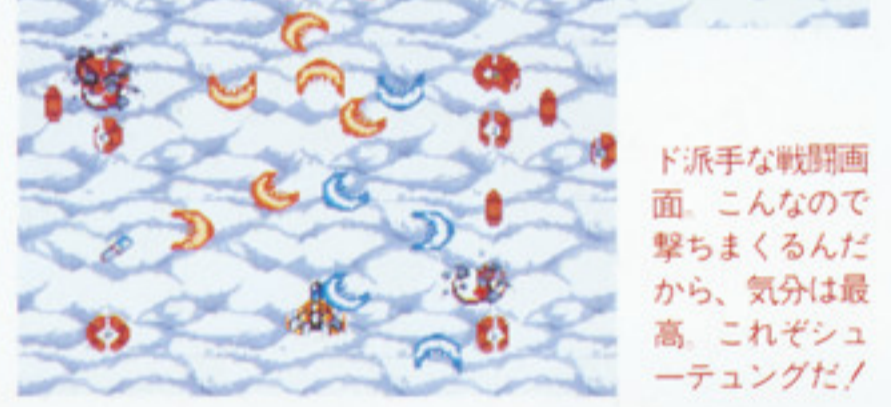
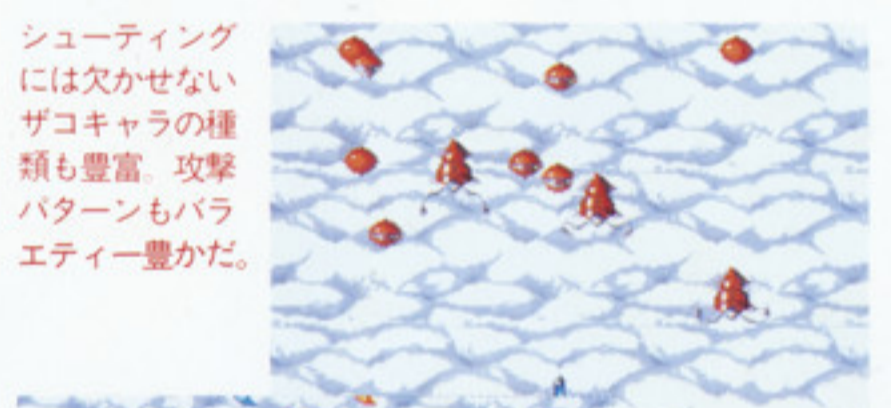
シラクサに到着。雲の切れ間から、水没したビルや道路らしき物が見える。

しかし、きれいな背景に見とれる間もなくザコキャラの猛攻が始まってしまう。街は雲間に消えて、後はひたすら、ごつごつ（？）とした雲の上での戦闘になる。

出てくる敵は、真っ赤なスルメイカみたいなのや、ゲンゴロウのような奴。巨大な鋏を持ったレッドロブスターまで飛んできて、海の恋しそうな奴ばっかりだ。

中ボスクラスのなまこの切り身（？）をやっつければ、雲が途切れて、再び美しい惑星シラクサの海が現れる。みんなを海に返してあげよう。

最後の敵は、なぜか双発の戦闘機。プロペラを飛ばしても浮いているのはなぜだろう。

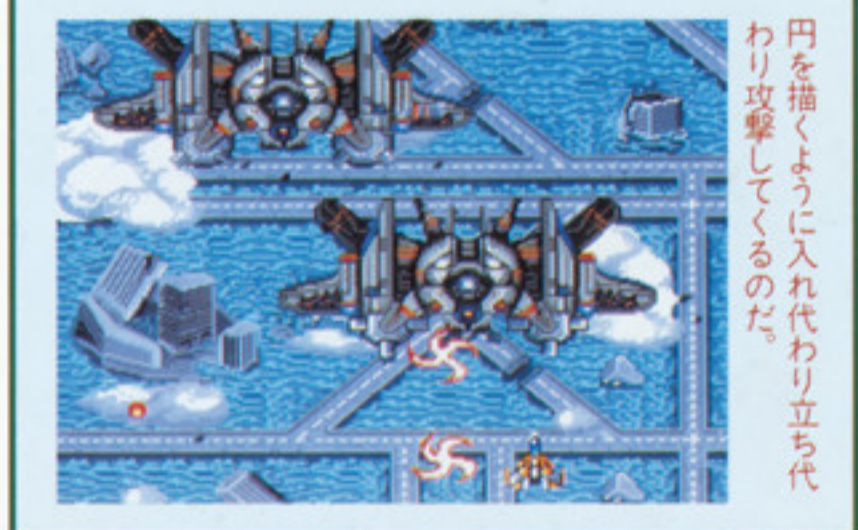
都市廃墟の上空が戦闘の舞台。背景の美しさがウレシイぞ。

シューティングには欠かせないザコキャラの種類も豊富。攻撃パターンもバラエティー豊かだ。

ド派手な戦闘画面。こんなので撃ちまくるんだから、気分は最高。これぞシューテュングだ！

ステージ3ボス

ここのボスは、双子の双発爆撃機だ。それぞれ2門ずつ、大砲を持ってはいるが、それを壊しても安心はできない。

いきなり自分のプロペラを武器として飛ばしてしまうという、とんでもない大技を見せてくれるのだ。

もちろん、とても堅い。しかし、規制的な時計回りの動きをくり返しているので、根負けしないでガンバロウ。

円を描くように入れ代わり立ち代わり攻撃してくるのだ。

ステップ式攻略法

まずはパワーアップ！

シラクサの海を背景に、ザコキャラの襲撃。

しかし結構おいしいアイテムもいっしょに出てくるのだ。

まずはパワーアップに命を賭けろ。

ステージ冒頭、アイテムが4個ぐらい同時に出てくるぞ。

巨大ミサイルに気をつけろ！

ザコキャラ相手に夢中になっていると現れる、巨大ミサイル。

羽根をすてて飛んで飛びながら弾を撃ってくるので、気をつけろ。

いきなり突っ込んでくる、アブナイやつ。正面攻撃はさけよう。

双子のザリガニ・ブラザーズ

堅いと言えば、こいつだ。まるでカチンコチンのロブスターだ。

点滅しながら火の玉を撃ってくる。

しかし避けていると何処かに行っちゃうぞ。

コイツのレーザーはけっこう強烈。シールドをあてにするな。

出現！ 巨大ヘビ

やっとの思いでザリガニを倒すと、ホッとする間もなく、こいつが現れる。口から赤い弾を吐き、縦横無尽に動き回る。

これはもう持久戦だ。

動きが速くて、なかなか頭が狙えない。かなりの強敵だ。

スルメ大発生

再び海が見える。しかし、気を抜いているとエライ目に合う。イカみたいなやつが、出るわ出るわ、画面を埋めつくしてしまう。

甘く見ないように。

ウゲゲゲ！ ここまでくると、さすがにキモチワルイ……。

アイテムがいっぱい！ でも…

このイカ君に始まるザコキャラの大軍と同時にアイテムが多数出てくる。しかし、気を取られていると、必ずヒドイ目に合うだろう。

ここは堪えて、ねっ。

死んじゃあ元も子もない。慎重にいきましょう。慎重に。

ステージ 4

隕石群に青い星を捜せ

再び宇宙空間の戦闘だ。しかも今度はボコボコとクレーターのたくさんついた隕石群での戦いなのだ。隕石には、ぶつかることはないとはいえ、小さい敵を、つい見逃したりしないようにしよう。

おもだった敵は、左右のハッチを開いてミサイルを発射する奴や、最大3体でトリッキーな攻撃を仕掛けてくるバッタみたいな顔をした奴など、ロボットぽい奴が多い。当然、物凄く堅いし、強力である。心して戦うように。

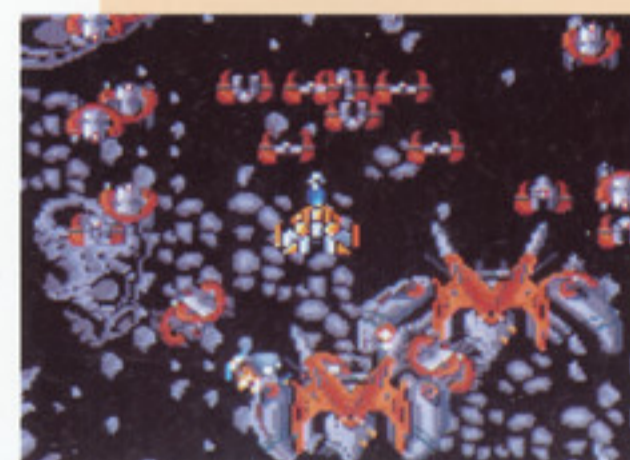
しかし不幸中の幸い、アイテムはかなり豊富に出てくる。武器の選択を慎重に行えれば、有利に戦えるぞ。

ウリャッ！ 必殺のアフターバーナー・アタックだ。よい子のみんなは危険だからマネしちゃダメだよ。

背景の美しさは折り紙つきだ。しばし戦闘を忘れてしまう。

隕石群や、壊された メカの破片の漂う宇宙空間に、ポッカリと青い惑星が浮かんでいる。順調に進撃して行けば、緑色の天の川やら、光の帯のかなたに再び青い星を見つけられるだろう。そこまで来れば、もう、敵の親玉はすぐそこだ。でも……敵は超強力なのだ。

敵の火力はハンパじゃない。オニのような連続攻撃に思わずタジタジとなってしまうぞ。

出てくる敵の数もグンと増える。当然、戦闘もかなり激しいものになってくるぞ。

ザコキャラのフォーメーション攻撃。うかつにアイテムを取りに行けないこともあるのだ。

ステージ 4ボス

ステージ4のボスはとにかくデカい。

戦闘機みたいな、ロボットのような丸っこいデザインだが、最大の特徴は左右の腕を交互に飛ばしてくること。

しかもコントロールが良い。ちょっとでも同じ場所にとどまっていると、たちまち、太い腕の餌食になってしまう。

しかも、ボディの2カ所に開いた発射口から、赤と青の光球を打ち出してくる。これはクネクネと螺旋状の軌道を描いて、腕を避けようとする自機に襲いかかる。

こいつは、むちゃくちゃ強いぞ！

デッカイ手が、飛ぶ飛ぶ。狙いもかなり正確で、始末におえないヤツだ。強力な武器で吹き飛ばせ！

デッカイ弾を交差させながら、撃つ撃つ。ただし距離を見切れば中央についてもかわせるぞ。

VERYTEX（ヴェリテックス）

ステップ式攻略法

レーザー砲でなぎ倒せ！

このステージの敵は凄く強い。ザコと油断してると、隕石に隠れて特攻してきたりする。対策としてはレーザーがおすすめ。連射で敵をまとめて倒すのだ。

パワーアップすれば、こんな敵はレーザーひと振りで撃沈だ。

シールドがいっぱい！

ザコキャラも気を抜けず、メインの敵はガチガチに堅いこのステージ。しかし神様は僕らを見捨ててはいない。たくさんのアイテム、特にシールドがあるぞ。

敵の攻撃が激しいときは、何よりもうれしいのがシールドだね。

ミサイル野郎に気をつけろ

青い星が画面に広がる所。スルスルッと降りて来る堅そうなロボットが2機。左右のハッチが開いてミサイルを打ち込んで来るデンジャラスな奴だ。

ホーミングミサイルを連射してくるヤツ。早めに倒そう。

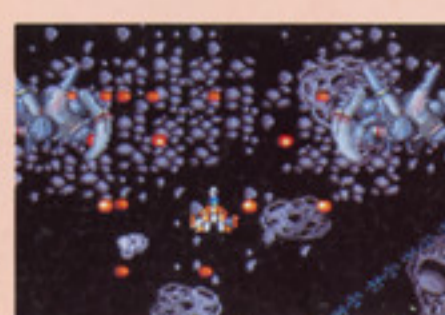
恐怖の特攻野郎

このステージで何度となくお目にかかる、隕石に紛れ両側から挟み撃ちをかけて来るザコキャラ。たいてい赤い戦闘機集団と一緒だから気を付けてほしい。

弾は撃たないが、フォーメーションをとって突っ込んでくる。

ダブルのデカい奴！

いよいよ中ボスクラスの登場である。

バッタみたいな顔をした戦闘ロボットだ。2機が移動しながら攻撃してくる。ズバリ！ レーザーで狙え。

敵の動きにまどわされずに、落ち着いて1機ずつ片づけよう。

背後にも気をつけろ！

画面の下、自機の背後からいきなり接近してくる巨大な敵キャラ。

2〜3機連続でくるので、戦闘のやつからさっさと倒していかないとかなりキツイぞ。

いきなりオカマをほられるのは情けない。後ろにも気をつけろ。

ステージ 5

アフロディーテを捜せ

今までもそうだったのだが、このステージはいやに奥行きがある。感心しつつよぎるかすかな不安。

そう、下（奥）から敵が飛んで来てしまうのだ。しかし自機は今までと同じように、平面的にしか攻撃ができない。

要するに、敵が小っちゃくなっているとき（奥を飛んでるとき）はいくら打っても弾が当たらないのだ。

それを知ってか、敵は浮いたり沈んだり神出鬼没な攻撃をしかけてくる。

これでもかとばかりに奥から沸き上がってくる敵機。

いや、奥ばかりではなく、後ろからだって横からだって、敵はうじゃうじゃやって来る。

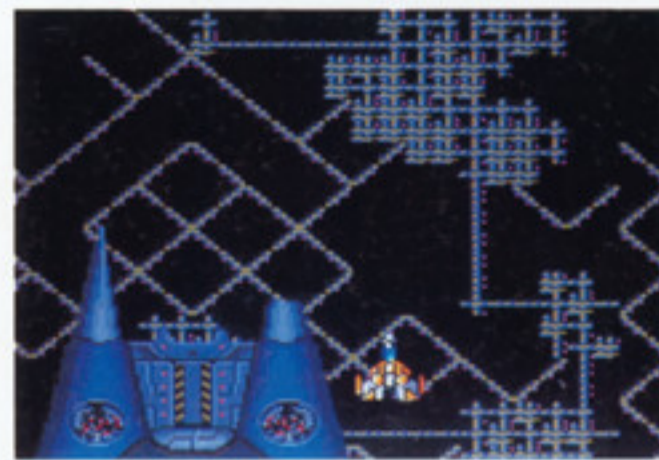
これに対抗するには、もうあれっきゃない。後ろに打てる、あれだ。

それができない場合、ここのステージを制覇することは不可能なのだ。

さらに、敵は小さな奴ばかりじゃない。

超巨大戦艦。こいつが行く手を阻んでくる。さらに、さらに、究極のボスキャラが……。

死闘、激闘、総力戦。それはもうこのステージのためにある言葉だったのだ。

背景が暗いので、敵を見落とすことはない。しかしその分、敵の出現の仕方もイヤラしくなっているのに、油断しないように。

この巨大な戦艦は、消息を断ったアフロディーテなのか!? どうやら惑星シラクサでは大変な事態が持ち上がっているようだ。

武装を強化して、ガンガン撃ちまくろう！並みの武装じゃ乗り切れないぞ！

こんなデッカイ敵も出てくる。図体だけじゃないぞ。この砲撃の嵐を見よ！

ステージ5ボス

究極のボスキャラ。それがこの人である。くるくると回転しながら浮かんでくると、いきなりのホーミングミサイルの嵐。

しかも堅い。ハンパではない。実際、いくら撃っても壊れないのだ。

一見、定位置から全く動かずに、ひたすらミサイルを打っているだけの奴に思える。それならば、いくら堅いとはいえ、持久戦でなんとかなるはずである。

ところが、奴はいきなり右手に刀を握ったと見るや、反則すれすれのテレポート技で切りかかってくるのだ。

まずは手始めにホーミングミサイル。武装をパワーアップしてくれば、この攻撃はさしてこわくない。

こいつが手に刀を持ったら要注意。いきなり掟破りのテレポート攻撃を仕掛けてくるぞ。

ステップ式攻略法

闇討ちとは鬼怯者め！

つい叫んでしまうハズである（?）

スタート直後、いきなりバックを取られてしまうのだ。背後からの敵に備えて、十分な距離を取っておこう。

いきなり後ろからワラワラ出てくる。ホーミングで撃て。

赤いチビの襲撃

はっきり言って敵襲はハンパではない。

そして不意をついて来るのが赤いチビ軍団だ。こいつらは、ぐるぐるとクロス飛行で近づいてくるのだ。

ほとんど人海戦術といっていいだろう。やたらに敵が多いのだ。

取れるものは全部取れ

最初から息つく暇もない戦闘だが、パワーアップを考えれば、絶好のチャンスには違いない。

できるだけおいしいアイテムを分捕ること。

シールドはかなり頻繁に出てくる。ぜひともほしいぞ。

敵は背後にあり

この超巨大戦艦。背後から自機を追い抜いて何処かに消える。

当然、攻撃目標の砲台はみんな自機の後ろ側だ。ここでも後ろに打てないとダメなのだ。

四方八方から弾を撃ってくるぞ。重武装でいかないと蜂の巣だ。

またあんたか！

ステージのあたまで後ろからいきなり出てきたやつらが、今度は前方から大量に出てくる。他のザコキャラがゾロゾロ出てくる前になるべく多くつぶそう。

こんどは前から。浮き上がってきたところをうまく狙え。

要塞が、来る！

戦艦をやり過ごしてホッと一息。と、今度は前方から青い影が。これは浮遊する要塞だ。巨大戦艦よりは小さいから落ち着いて戦おう。

さっきよりは弾幕が薄いぞ。うまく切り抜けられるかも。

ステージ 6

いよいよステージ6だ。ここは、一見して今までのステージとは違っている。

一応、シラクサの地下という設定だが、むしろ体内的なイメージが強い。画面奥に続いている肉を思わせる赤い壁に、黒い不気意な突起物が無数に突き出ている。奥には人の腸か海牛の卵のような物体が……。シラクサの謎とは何か、明らかになるのはもうすぐだ。

次々とおそいくる危機(ピンチ)!!

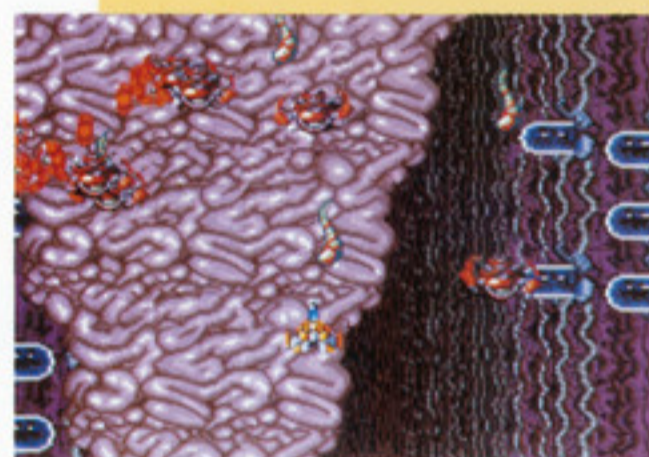
アフロディーテより通信。

「死の近くでわずかだけ意識が、やっと・・・

我々は・・・強大な意識に・・縛られていた・・・

あれは生物だ。

人間ではない・・・
巨大で邪悪な・・・・

アフロディーテから謎の通信が……。シラクサの地下に降りていって、調べてみるのだ。

グロい・カタい・ツヨいと三拍子そろった敵ばかり。背景も内蔵感覚バリバリだ!

VERYTEX(ヴェリテックス)

《ヴェリテックス 試"射"会》開催のお知らせ

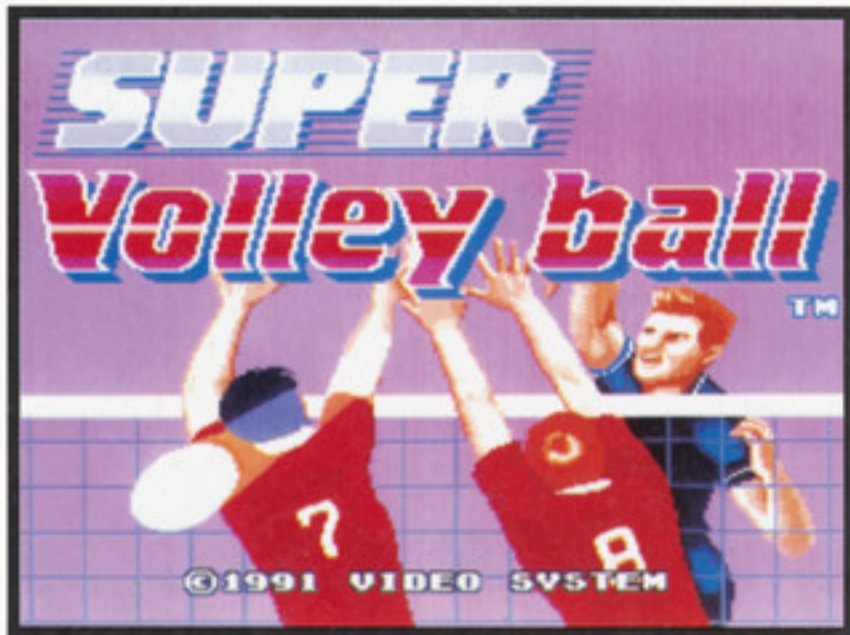
「ヴェリテックス」の発売元のアスミックは2月10日から3月17日までの間、北は北海道から南は九州までの全国19ヶ所を巡り「試〝射〟会」を開催する。

この試〝射〟会は右記の会場でゲーム大会を開催し、「ヴェリテックス」で2分間の得点を競うゲームである。

まだ発売されていない「ヴェリテックス」を体験できるだけでなく、高得点を出せば、メガドライブ本体やゲームギアなど豪華な賞品がもらえちゃう。ほかにも各種ソフトやオリジナルグッズなどのプレゼントを多数用意しているから、ぜひ遊びに来てね。

また、会場で配られるアンケートをBEメガ編集部に送ると抽選の上、オリジナルテレカをプレゼントしちゃうよ。

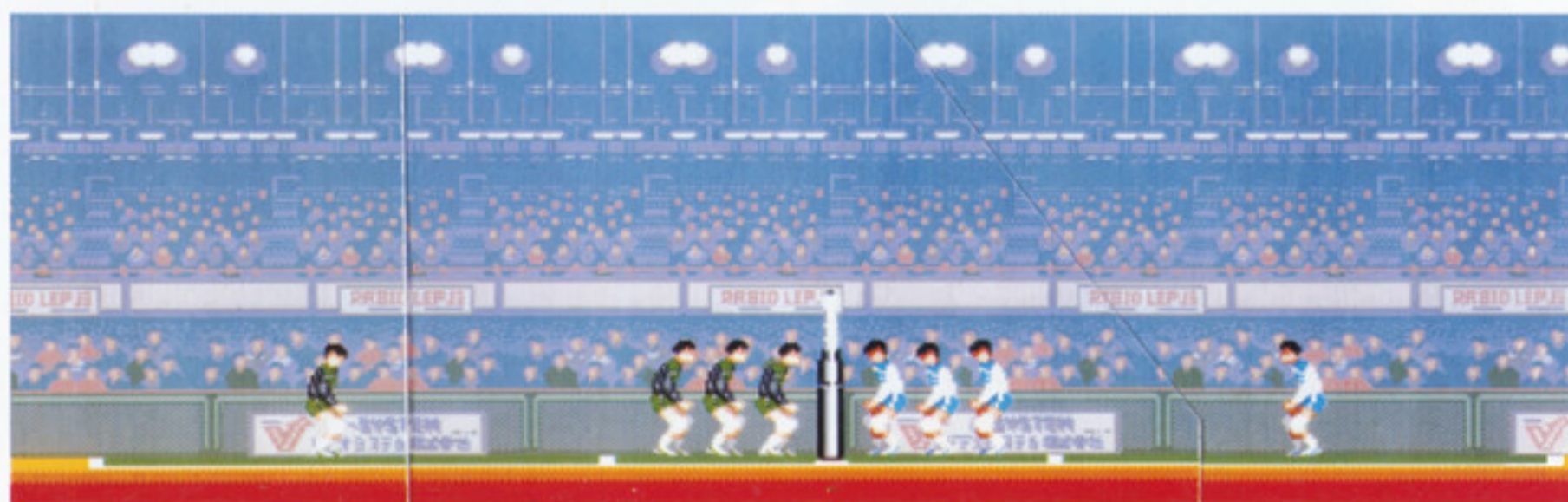
★なお、次回の4月号では2月10日の新宿ヨドバシカメラ「3号館」でのイベントの模様をくわしくレポートするので期待していてね。

日付	地域	会場	日付	地域	会場
2/10(日)	東京	新宿ヨドバシカメラ 3号館5F	3/3(日)	東京	銀座博品館 TOYパーク
	関東	聖蹟S.C. おもちゃプラザ		近畿	日本橋J&P メディアランド
2/11(祝)	関東	八王子ムラウチ	3/9(土)	関東	横浜ソフトピア 横浜西口店
2/16(土)	関東	甲府くりちゃん湯村店		近畿	ニシダヤ藤井寺店
	九州	天神KOBE レーシング	3/10(日)	東京	池袋ビックカメラ AV館
2/17(日)	中国	福山ソフト&ソフト		東海	磐田市かも川こまつや
2/23(土)	北海道	札幌ビックオフ長崎屋		近畿	日本橋J&P テクノランド
2/24(日)	東北	仙台DJスタジオ 西多賀店	3/16(土)	近畿	京都はしもとや 洛西店
3/2(土)	東京	ソフトピア渋谷店	3/17(日)	中部	名古屋市金城 アリス
	近畿	神戸せいでんパーツ・さんプラザ店	★開催時間は全会場とも午後2時～4時		

スーパーバレーボール

ビデオシステム／発売中／5,800円／SPT／2M

超リアルなスポーツゲーム「スーパーバレーボール」がメガドラに初登場したぞ。アーケードで大人気だったこのゲームは、なんといっても操作が簡単になっているのがウリなのだ。また、オリジナルチームも作れちゃうなんてもう最高！

あの興奮をもう一度!!君よ熱くなれ

手に汗握る緊張感、白熱する歓声、燃えるファイティングスピリット、こんなバレーボールの醍醐味が存分に味わえるのが、「スーパーバレーボール」の特徴だ。システム的には、トスを自動にするなどして、なるべく操作を簡単にしている。したがって、試合の駆け引きだけに集中でき、ハイレベルな試合展開ができるという寸法なのだ。

A 盛りだくさんの試合モード

このゲームには試合モードが5つある。まず、1人プレイモードでは、ノーマルゲーム、日本リーグ、世界リーグの3モードがある。その他、2人プレイモードや試合観戦モードなどでも遊べるのだ。

➡1人プレーでも十分に楽しめるのだ。

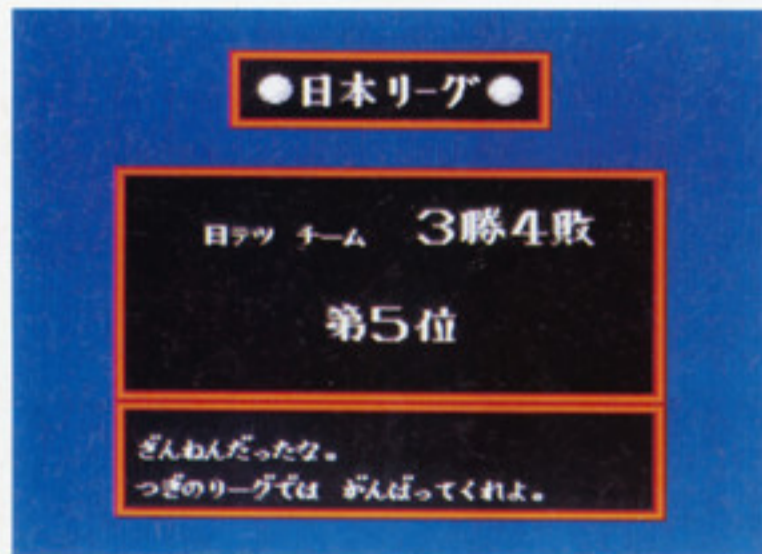
B 完全オリジナルチームをメイキング

⬅数値はあらかじめ設定された中から選ぶ。

オリジナルチームには2種類ある。各日本チームから好きな選手を集める全日本チームと、チーム名から選手名、能力まで自由に設定でき、最強チームも作れる完全オリジナルチームだ。

リーグ戦モードで、勝って勝って C 勝ちまくれ!!目標は優勝だ!!

1人プレイ用の日本リーグ、世界リーグ戦で遊ぶ場合、各リーグの中から好きなチームを選び、勝ち抜いていく。また、自分のチームの勝敗をパスワードで保存ができるぞ。

➡リーグ戦を7試合行うと順位が決定。それに応じてメッセージが表示される。

⬅世界最強のチームのレッドブル軍団ソビエトを倒す日は近いぞ！

日本リーグ

チーム	解説
日テツ	日本リーグでは最強のメンバーを集めたチーム。守備がやや弱い面があるが、攻撃力はバツグンである。
フジコ	ベテラン選手が多いことが特徴といえるリーグNo.2の実力を誇るチーム。リーダー役の「みつはすぃ」に期待しよう。
日デン	ようやく最近になってからいい人材を集めて、強くなってきた成長株チームだ。新人「せんすうぃ」が勝負のカギを握る。
日タバ	良くもなく悪くもない、平均的な実力があるチーム。「はりゃ」と「ぐりうざわ」の活躍で波に乗れば……。
サント	全日本メンバーの「おおうるぁ」と「おぎぬお」のスパイクは強烈だ。ブロックでは「かんばやし」に注目しよう。
エヌケ	昔の栄光はどこへ行ってしまったのかと感じてしまう。しかし、自信を持って奮起すれば、大いに期待は持てる。
トーレ	あまりいい選手はいないが、強肩のエースアタッカー「くぁん」とブロックの要の「うぁん」が中心になっていけば強いぞ。
Vシス	日本リーグ中一番の弱小チームがここ。エースの「まんがん」が攻撃の中心になってはいるが、期待するだけ損？

世界リーグ

チーム	解説
USR	ソビエト。世界最強のバーレボールチームと言えばやっぱりここ。選手全員が背が高いためスパイク、ブロック共に強し。
ITA	イタリア。最近になってメキメキと頭角を現してきた急成長株。波に乗れば、王者ソビエトさえ打ち負かすことも……。
HOL	オランダ。リーグ中のチーム平均身長が最も高いのが特徴。そのため、身長を生かしたブロックは強力である。
USA	アメリカ。レシーブ力はまあまあだが、攻撃力がない。控えにいる「さめるそん」のジャビングサーブだけが強力だ。
BRA	ブラジル。勢いに乗れば強いチームではあるが、安定した強さがない。控えの選手がいないのもさびしい。
FRA	フランス。攻撃力は平均的だが、ブロックが非常に弱い。ただ、セッターの「しびるたん」のツーアタックはくせもの。
JPN	日本。チームが若いためかは知らないが、ハッキリ言ってイマイチ強くはない。控えの選手が2名いるので大いに使おう。
CHI	中国。攻撃の中心は「きょこくえ」と「そうもいん」だけで、あとの選手は粒ぞろい。全体的にパワー不足なのが苦しい。

基本をマスターしよう

サーブ

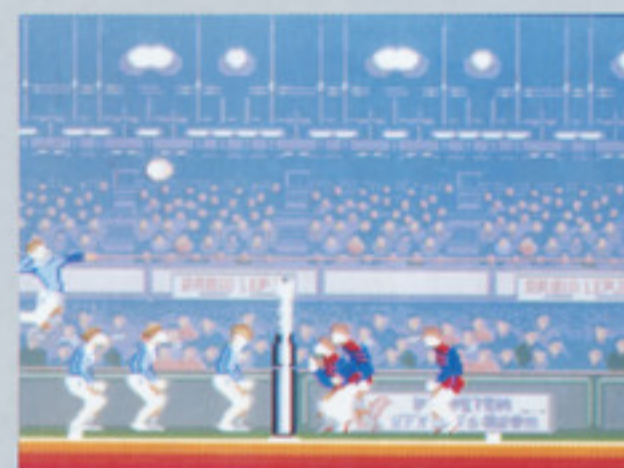
アンダーハンドサーブ
⬆サーブの基本と言えるのが、このアンダーハンドで打つサーブだ。フワフワと操作方法によっては必殺技も……。

ドライブサーブ
⬇オーバーハンドで打つサーブ。ボールに鋭い回転運動が加わるので、落ちる場所を変化させやすい。

ジャンピングサーブ
⬆最も攻撃的なのがこのジャンプしながら打つサーブだ。速く低く相手コートに飛び込ぶので、サービスエースが狙える。

アタック

ノーマルアタック
⬆普通にトスで上げられたボールを打つスパイク。また、フェイントをかけることもできる。

クイックアタック
⬇セッターが、トスを上げると同時にアタッカーがジャンプして、素早くアタック！

バックアタック
⬆トスを後方に上げて、後衛が強力なアタックをする。決まればスカッとするぞ！

ツーアタック
⬇セッターが相手の不意をついて、トスと見せかけてボールを相手コートに入れる技だ。

レシーブ

ノーマルレシーブ
⬆簡単なボールを普通に受けるレシーブ。このとき、クイック攻撃とオープン攻撃が選べるぞ。

回転レシーブ
⬇サーブが後ろに来たときに使える。日本人があみだした有名な技で、その妙技には一見の価値あり。

ブロック

2枚ブロック
⬆相手がスパイクを打つ瞬間、ジャンプしてボールをはじく技だ。自在に使いこなせれば絶対に有利になるぞ。

基本をマスターしたらさっそく試合開始！

キミたち、そろそろボールの使い方を覚えたかな？　では、全日本チームを指揮してイタリアチームと練習試合だ！

	JPN	ITA
SERVE:	4	28
ACE:	0	19
RATE:	0%	67%
SPIKE:	9	13
ACE:	0	5
RATE:	0%	38%
BLOCK:	6	10
ACE:	0	1
RATE:	0%	10%

➡試合後には、このようにスパイクなどの成功率が表示。

⬆試合前に設定モードで、イタリアチームの得点にハンデをつけてやったぞ。これで勝ったも同然。

⬅さあ、ゲーム開始だ。ニッポンチャチャチャ！

➡スパゲティ大好きのイタリアチームは、無難にレシーブ。

⬅あっ、「ぞるち」の弾丸スパイクが決ってしまう。日本ピンチ。

➡スパイクがジャストミートして、ゲームセット。日本惨敗。

ヴァリスⅢ

RENO日本テレネット／3月15日発売予定／8,400円／ACT／8M

日本テレネットの定番と言える、ビジュアルシーンの豊富なヴァリスシリーズがメガドラにも登場だ。今回は3人のキャラクターがそろうACT2の前半まで紹介しよう。

ヴァリスⅠ、Ⅱを知らない人のために

メガドラ版ヴァリスは、シリーズのⅠとⅡを飛ばしてⅢからの登場となったので、これまでのストーリーを知らないユーザーが多いと思う。そんなユーザーのためにメガドラ版では8メガ容量を生かして、あらすじをデモで解説するという親切設計になっている。まず順を追ってⅠからⅢへの流れを見ていこう。

ヴァリスⅠ

夢幻界の女王ヴァリアは、魔界の王ログレスの邪悪な力を抑えきれないと悟り、人間界に住む優子を戦士として選び、夢幻界に呼び寄せヴァリスの剣を授けた。

優子はしだいに"ヴァリス"の力に目覚め、苦闘の末にログレスを倒した。しかし、ログレスに操られていた親友の麗子も同時に倒してしまった。

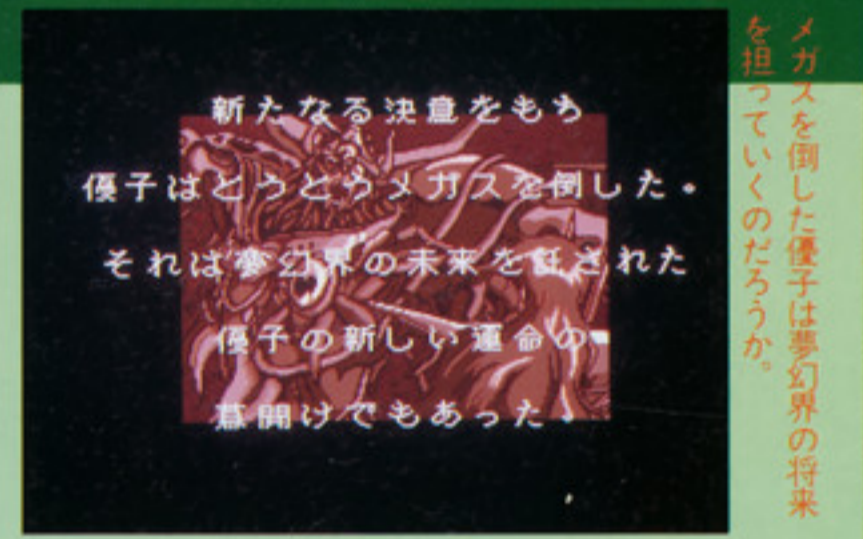
普通の女子高生だった優子に、ヴァリスの剣と、夢幻界の未来を託した。

ログレスを倒すために親友を犠牲にしなければならなかった。

ヴァリスⅡ

あれから数年後、新たに夢幻界を征服しようと企む幻夢皇帝メガスが現れた。メガス軍はログレス残党軍を破り、さらに女王ヴァリアのいるヴァニティー城に侵攻した。

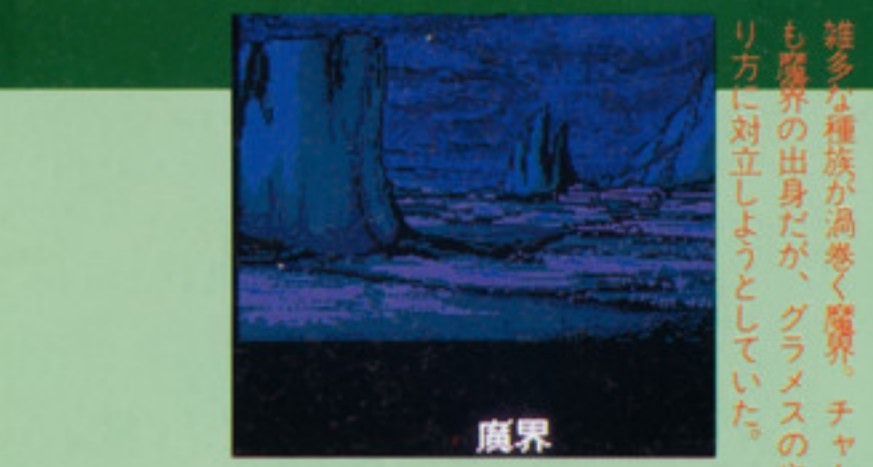
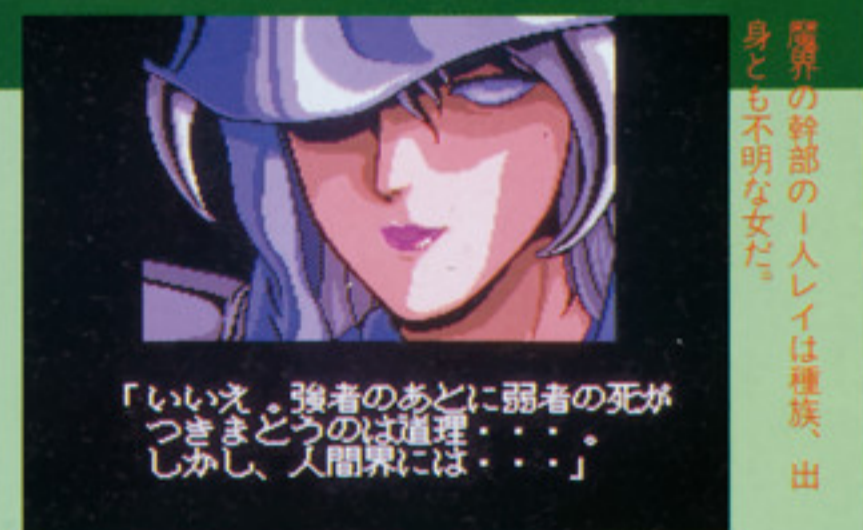
優子は夢幻界に向かうが、時遅くヴァリアはすでに息をひきとっていた。優子はヴァリアの遺言により、自分が幼い頃に人間界に送られたことと、ヴァルナ姫が優子の双子の妹であることを知る。

新なる決意を持った優子はとうとうメガスを倒した。それは夢幻界の未来を託された優子の、新しい運命の幕開けでもあった。

出生の秘密を知った優子。ヴァリスの剣を授かったのは偶然ではなかった。

メガスを倒した優子は夢幻界の将来を担っていくのだろうか。

そしてヴァリスⅢへ……

遥かな太古、神は夢幻界、人間界、魔界の3つの世界を創造した。夢幻界にある王国ヴェカンティーは、代々の女王により治められ、魔界は魔界6人衆に統治されていた。人間界は我々が住む現実の世界だ。この3つの世界は神の意志によって平穏が保たれるはずであったが……。

魔界が巨大な亜空間に飲み込まれる日が迫っていたころ、魔族の王グラメスは魔界最高幹部会議において、魔界を捨てて他界へ侵攻することを決定した。

太古からヴァリスの剣と対である、グラメスの持つレーザスの剣は、全てを滅ぼす破滅の剣だ！　2つの剣が邂逅するとき、果して優子は夢幻界と人間界を救えるのだろうか？

雑多な種族が渦巻く魔界。チャムも魔界の出身だが、グラメスのやり方に対立しようとしていた。

魔界の幹部の1人レイは種族、出身とも不明な女だ。

ヴァリスの剣には、まだ秘められた力があるのだという。

ラフィン一族の王、グラメスは魔界の実権を握り、侵攻を企てた。

人間界、夢幻界に刺客を送り込み高見の見物としゃれこむグラメス。

いたるところに見られるアニメーション処理

ヴァリスⅢにはオープニングはもとより、アクションシーンが1段落するたびに贅沢なビジュアルシーンが挿入されている。しかもそのほとんどがアニメーションで動くのだ。

ここでキャラクターの紹介も兼ねて、デモの一部をお見せしよう。

優子

ヴァリスの剣を操ることのできる、夢幻界の戦士。夢幻界の女王ヴァリアの娘として生を受けたが、双子であったために彼女だけが人間界に送られた。普段は麻生優子の名で女子高生として暮しているのだが……。

ヴァルナ

優子の双子の妹であり、現在は彼女が女王として夢幻界を治めている。美貌と気品にあふれ、気高いプライドを持っている反面、肉親や仲間に対する愛情が深く、燃えさかる正義の心も兼ね備えている。

チャム

魔界に住む鬼族の娘。魔界の司祭長である父親のラダは、グラメスの夢幻界侵攻に反対した際に殺害された。その父の仇を討つためにヴァリスの剣を奪おうと人間界に来た。言葉が非常にがさつだが、根は優しい。

3人のヒロインがそろったとき

何かが起こる!

ステータスは常に把握しておこう

HP

いわゆる体力。はじめは24あり、敵に攻撃もしくは接触されると1つずつ減っていくが、アイテムで回復できる。上限が増加することはない。

MP

各キャラクターが魔法を使用するごとに、一定量を消費する。スタート時は0の状態だがアイテムを取れば貯めていける。

仲間の状態

現在、行動をともにしているキャラを表示。2人以上いればキャラ変更が可能。変更できないシナリオの場合、使えないキャラは後ろを向く。

タイム

アクションシーンでは刻一刻と減っていき、0になるとプレーヤー数が1人減る。

P

残りプレイヤー数。HPが0になった場合や、穴に落ちるとミスになり、1つ減る。

魔法の種類

スタートとミスの直後は何も魔法が使えないが、魔法アイテムを取ると、ここにその種類が表示される。

パワーゲージ

このゲージが一杯のときに攻撃すると、敵に与えるダメージが大きくなる。攻撃をするといったん0になるため、連打すると射程距離と威力が落ちる。少し待てばすぐにチャージしていくので命中させることに集中しよう、また、アイテムでゲージを伸ばすこともでき、その際は優子とヴァルナの射程距離も伸びる。

戦闘には欠かせない数々のアイテム

アクションシーンのあちこちに配置してあるアイテムボックスを破壊すると、攻撃力などを増加させるアイテムが現れる。出現したアイテムはすぐに取らないと消えてしまうので、周りの敵を倒してから出そう。

パワーアップ
パワーゲージが長くなり、同時に攻撃力と射程距離もアップ。

エナジースピード
チャージの速度がアップ。硬い敵に連続攻撃するときに有効。

ブリザー
ブリザー系の魔法が使用できるようになる。

ファイヤー
ファイヤー系の魔法が使用できるようになる。

ヒール
ダメージを受けて減ったHPを4ポイント回復する。

リカバー
HPを一気にヒールの4倍、16ポイントも回復する。

S-マジック
MPを2ポイント回復。確実に取って温存していこう。

B-マジック
MPを8ポイント回復。難所で出ると、すごくうれしい。

サンダー
サンダー系の魔法が使用できるようになる。

1UP
残りプレイヤー数が一つ増加。

通常の攻撃およびスライディング

	優子	ヴァルナ	チャム
通常の攻撃 3人の攻撃方法には魔法と同様、個性があるので、それぞれの長所と短所について説明しよう。また、かがんだ状態でAボタンを押すとスライディングができるが、これは3人とも動きは同じである。	**ヴァリスの剣** ヴァリスの剣を振ると前方に衝撃波が走り、敵を両断する。連打すると射程距離と威力が落ちるが、3人の中では最も使いやすい。	**魔法の杖** 攻撃力が低くショットの速度も遅いため、素早い敵が相手だと苦戦をしいられる。パワーアップすると斜め上にも撃てるのが利点。	**ムチ** パワーアップしても射程距離だけは変わらないが、攻撃力は抜群。攻撃の際に振りかぶるため、わずかにタイムロスがあるのが難点。
スライディング スライディングは主に狭い場所をくぐるときに使う。それから、移動速度の速さを利用して敵から距離を取ったり、攻撃を避けるときにも有効だ。しかし、スライディング中でも攻撃されるとダメージを受ける。			

個性がぶつかる3種の魔法

魔法は方向キーを上に入れた状態で攻撃ボタンを押せばいつでも使用が可能。ただし、魔法アイテムを持っていないとＭＰがあってもダメだ。系列はブリザー、ファイヤー、サンダーの3種類に分れているが、同じ系列の魔法でもキャラによって効果はまちまち。また、魔法アイテムは1種類しか持てないため、異なる種類の魔法アイテムを取らないと変更できないことを忘れずに。

	優子(消費MP=4)	ヴァルナ(消費MP=4)	チャム(消費MP=4)
使用時のポーズ			
ブリザー系	**アイスカッター** ブーメラン状のカッターを横に高速で発射。これに当たった敵はしばらくのあいだ凍りついて動かなくなる。	**デスキューブ** 斜め4方向に誘導弾を発射。敵を凍らせる。狙わなくても当たるので、飛行する敵などには特に有効。	**アイスアロー** 左右に鋭い刃を発射。優子のカッターと異なり貫通性があるので、敵をまとめて凍らせることができる。
ファイアー系	**フレイムダガー** 炎に包まれたダガーが2つ出現し、敵を追尾。敵がいないときは保険として、優子の周りで待機させておける。	**ヒートスピナー** 火球がヴァルナを中心に回転し、触れた敵にダメージを与える。連続使用で重ねることもできる。	**ファイヤードラゴン** 強力な火竜が、敵を見つけしだい炎で焼きつくしてくれる。敵がいないと一定時間で消滅してしまう。
サンダー系	**サンダーソード** 強烈な閃光をほとばしらせ、画面内にいるすべての敵にダメージを与えると同時に弾も消してくれる。	**サンダーストーム** 文字どおり、雷の嵐を4つ発射。それぞれが一定のあいだ画面中を暴れまわり、敵を攻撃する。	**ライトニングボルト** 敵にダメージを与えながら貫通する稲妻を、5方向に放電する。上にいる敵に当てやすい。

ACT1 チャムとの出会い

魔界の鬼族の娘チャムは、夢幻界の危機をかぎつけ、父親の仇であるグラメスを倒すために人間界へやって来た。その目的は優子の持つヴァリスの剣である。

チャムは深夜に優子の部屋へ忍びこみヴァリスの剣を奪うと、都会の闇へと消え去った。

剣の紛失に気づき、着替える暇もなく盗犯者を追いかけた優子は、ある建物の屋上でチャムを見つけた。普通の人間とはあきらかに異なるチャムの容貌を見た優子は、彼女が剣を奪ったことを直感する。

「あなたは誰？　どうして私の剣を？」

優子の勢いに圧倒されたチャムは、自分の目的を話しはじめた。しかしその瞬間、魔界からの追手が襲いかかり、彼女を虚空とへ連れ去ってしまった。

なすすべもなく成り行きを見ていた優子に、悲鳴のような声で助けを求めるチャムの手から、ヴァリスの剣がすべり落ちる。

優子はためらいもなく屋上から跳ねると、落下する剣をしっかりと握りしめ、すぐさまバトルチェンジ！　全身に心地よい力を感じつつチャムの救出に向かった。

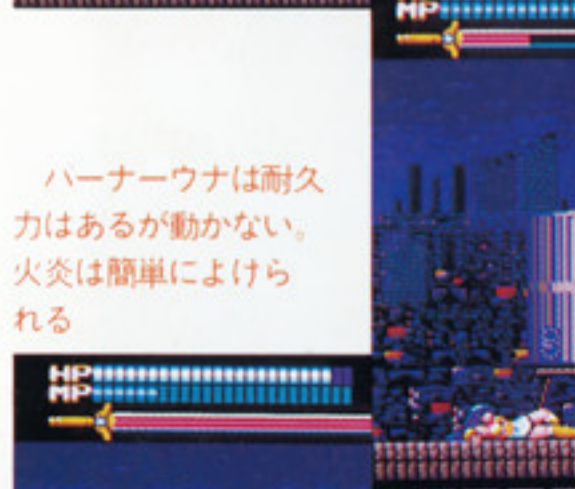
ACT1・アクションシーン

アクションシーンは、建物の屋上から屋上へと飛びまわるステージだ。最初のステージなので難易度は低いから、荒いプレイでもミスすることはないはず。ただし、屋上から足を踏みはずすとＨＰがいくらあってもミスになるから、ハイジャンプで確実に渡ろう。

仲間もなく、優子だけで戦わなければならないが、ＡＣＴ１のアクションシーンはここだけだ。さっさとクリアしてチャムを仲間にしよう。

キラーホッパーは一発で倒せる弱いザコだ。

ジャンプしてきたら距離を取れ。

スライディング商事って何の会社なんだろう。怪しげだなあ。

バーナーウナは耐久力はあるが動かない。火炎は簡単によけられる

火炎に触れると吹き飛ばされる。

ボス・ハンマーガーター

ボスは、冒頭でチャムを拉致した魔界の追手、ハンマーガーターだ。

自在に宙を飛びまわりながら、放射状の弾とトゲつきの鉄球で優子に襲いかかる。見た目は強そうだが、弾は剣でなぎはらえるし、ときどき投げてくる鉄球はかがめばほとんど当たらないのだ。

パワーゲージを貯めて積極的に攻撃すればすぐに倒せるだろう。クリアするとチャムが上から降りてくるぞ。

電光看板を背景にハンマーガーターが宣戦布告してくる。用意はいいかな？

放射状の弾は壊さなくても死角があるぞ。

パワーを貯めて射程距離内で戦え。この状態は相討ちになりそうだ。

うなりをあげる鉄球は、かがめばまず大丈夫。

ボスを倒したらチャムが降ってきた。

ACT2 夢幻界の危機！

ハンマーガーターを倒し、チャムを救出した優子は、グラメスがすでに夢幻界に侵攻し始めていることを知る。

そしてヴァリスの剣とレーザスの剣が、太古から浅からぬ因縁に結ばれていることも……。

危機にさらされている夢幻界と実妹ヴァルナの身を案じ、優子はチャムとともに新たな戦いに突入するのだった。

ACT2・アクションシーン

ＡＣＴ２の“夢幻界”は短いアクションシーン４つで構成されている。ここではさっそく、仲間になったチャムを使用してみるといい。攻撃力が大きいムチは使い心地が爽快だぞ。途中、渡し船で進む場面では２人同時に乗れないので、チャムか優子のどちらかを選択することになる。その後はヴァルナを救出するまでキャラを変更できないので、自分が使いやすいほうを選んでおこう。

ステージ1・森林

ブラッディースパルグはしつこく追いかけてくる。デッドリースポーンじゃないぞ。

透明な敵は見づらくて卑怯だ。

イモ虫の攻撃はいやらしい。無理に倒さず通過してしまえ。

ステージ2・湖

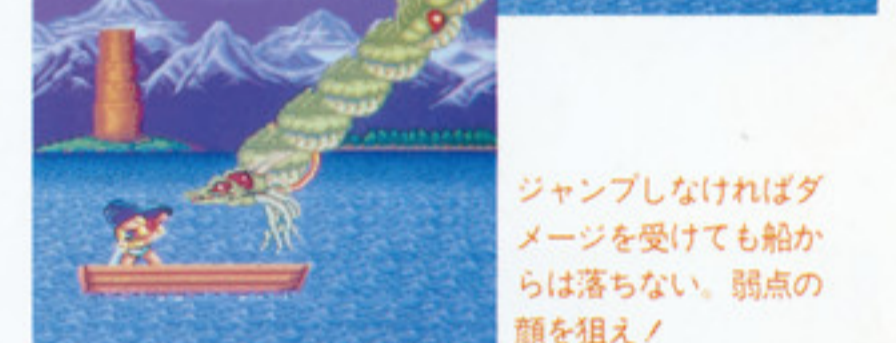
ここで船に乗れるのは１人だけ。もう１人はＡＣＴ３から再び協力することになる。

敵はシースタンドのみ。かがんで攻撃すれば怖くない。

ただの老婆だと思っていたら、何か不穏な雰囲気が漂ってきた。

中ボス・ドラゴン

湖の真ん中で船を止めた渡し守。「どうしてこんな所で止めるの？」と言う優子の疑問はすぐに解消された。正体を現わした渡し守が、ドラゴンになって襲いかかってきたのだ。

ドラゴンの攻撃はリングと体当り。リングは斬って破壊できるぞ。

ジャンプしなければダメージを受けても船からは落ちない。弱点の顔を狙え！

ステージ3・塔内

塔内には物騒な敵ばかりだ。攻撃力を考えたらチャムで来るべきかな。

クレイジーチューズの吐き出すウジ虫が気色悪い。

あちこちに投獄されている夢幻界の人々から情報を入手できる。

ステージ4・ヴァルナ救出

塔の屋上から脱出した先には、クリスタル内に封じ込められたヴァルナの、変わり果てた姿があった。このクリスタルは異常に硬いが破壊できるので、ザコに注意しながら根気よく斬りつけよう。無事に破壊できれば３人のヒロインがそろうぞ。

ようやくヴァルナを見つけた。敵を片付けたら救出にかかれ。

なんとか救出に成功した。

それにしてもチャムの言葉使いはなんとかならないのだろうか？

夢幻界の女王としての威厳を見せつけるヴァルナは、自ら決着をつけに行く。

この先にはボスのコリランバが待ち構えている。このあとの展開は次号を待て。

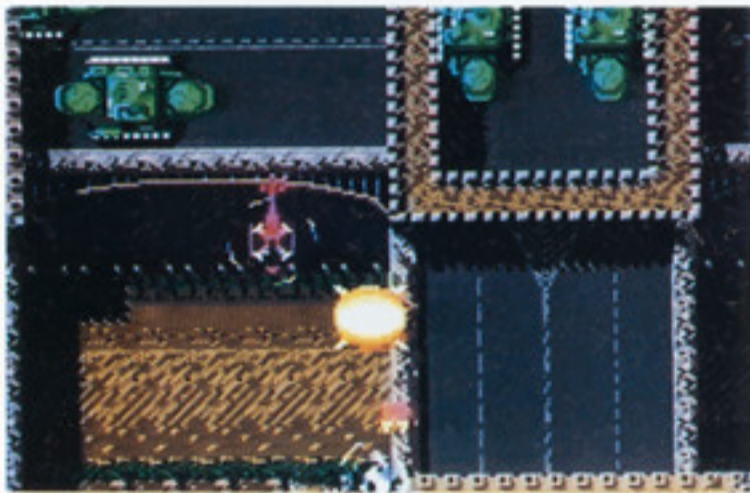
究極タイガー

トレコ／2月22日発売／7,500円／SHT／5M

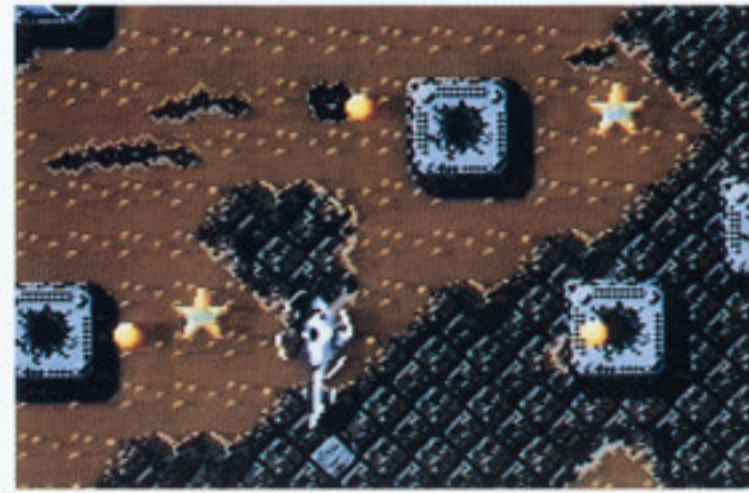
縦スクロールシューティングゲームの代名詞、あの名作「究極タイガー」が、ようやくメガドライブで発売されるぞ。今回は、発売直前、最終チェックだ。シューティングファンのみんな、おまたせ！「「究極タイガー」まもなく参上！

序盤戦は小手調べ

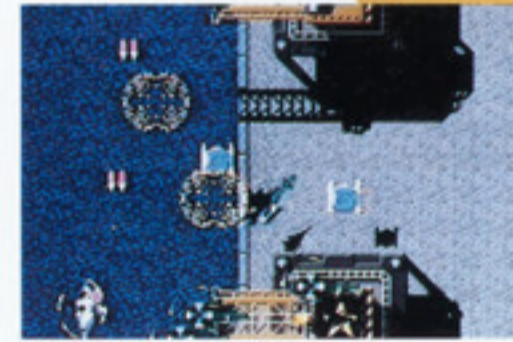
まずはかるーく前回のおさらい。

ステージ1は小手調べの面、出てくる敵も戦闘ヘリと輸送ヘリ、タンクと砲台ぐらい。

難易度の高さもこのゲームのウリのひとつ。敵の多さも並じゃない。

ステージ2は少しハードになって、爆撃機やホバークラフト、2連砲戦車が登場。そして超巨大空母の艦隊が出現！

ステージ3、4にもなると、軍港に、要塞に、とっても厳しい戦いがタイガーを待っているのだ。

状況に応じて攻撃用アイテムを使い分ける、という楽しみもあるぞ。

敵が出る出る！　BOMBで一気に吹き飛ばすと、すごく気持ちいいんだよねー。

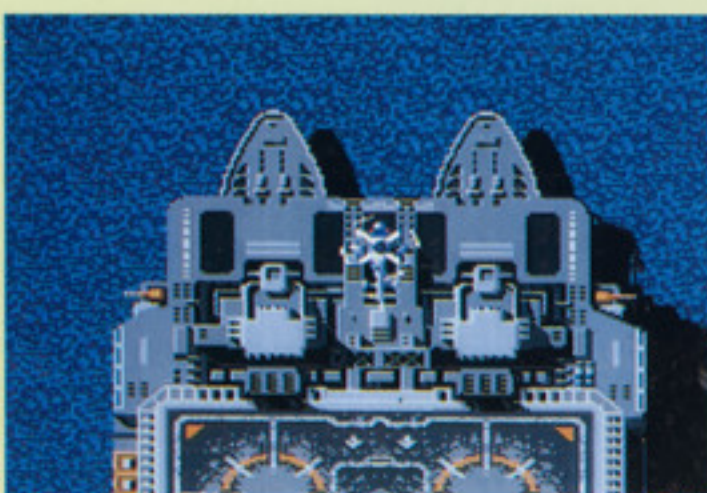
背景もバラエティ豊か。海、市街地、草原など、なんでもござれだ。ちなみにここは砂漠地帯。

港湾施設。いかにもそれっぽくて、ワクワクしてしまう。この辺りは攻撃も激しいぞ。

前回までのステージ

やっぱし重要なのはアイテムの確保。

特にBOMBはいくら持ってても、十分ってことはない。

あと、裏ワザの難易度設定なんて、重要な情報だったよね。詳しいことは前号を読み返してもらうとして、右にざっとステージ4までのポイントを振り返っておくから、攻略の参考にしてくれたまえ！

パワーアップしてないときには、最後の頼みの綱になるBOMB。ずいぶんお世話になるぞ。

この空母からの発進シーンをみると、いつもながらキンチョウするなあ。ヤルゾー！

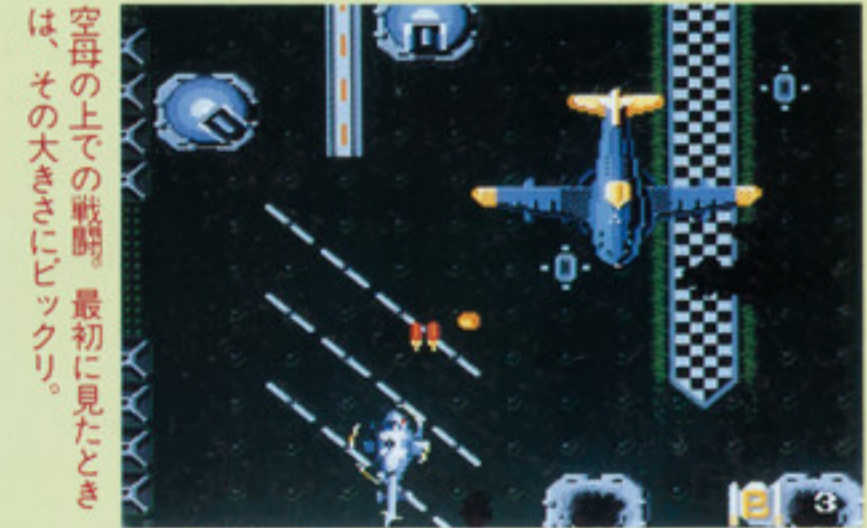
ステージ1

ここはホント、小手調べなのだ。

敵もそんなに強くないし、確実に☆を集めてポイントをかせいでおこう。

それほどの強敵はいないぞ。敵の出現パターンもかんたんなものだ。

ステージ2

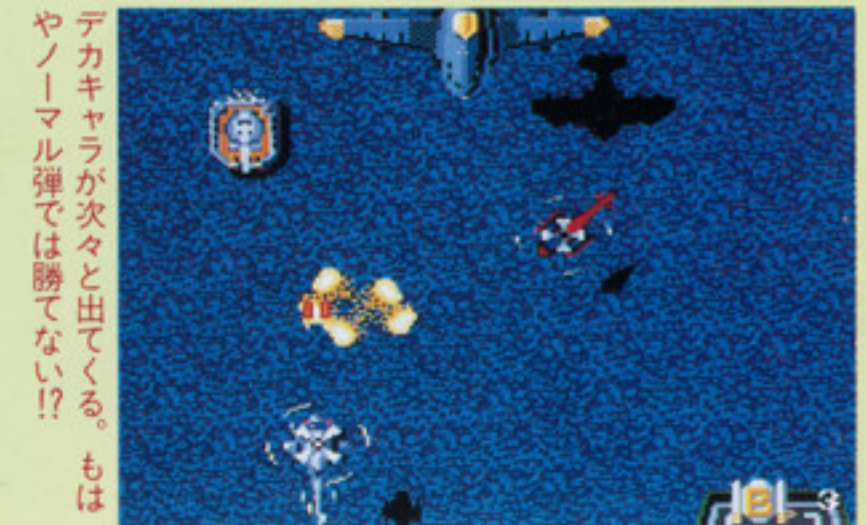
超巨大空母！　やっぱここの目玉と言ったらこれっきゃないでしょ。ボスキャラも強いしね。いきなし難易度が上がっちゃうから、気をつけてね。

空母の上での戦闘。最初に見たときは、その大きさにビックリ。

ステージ3

軍港でのハードな戦い。実は戦艦は2隻いることや、陸海空、全ての兵器がまとめて戦いを挑んでくるってことを頭に入れとこう。

水上の敵はいろんなバリエーションで出てくる。みなけっこうカタい。

ステージ4

ここから出てくる地下砲台には要注意。あと、ザコキャラも今までみたいに簡単な動きじゃなくなってるから、そのつもりで。

デカキャラが次々と出てくる。もはやノーマル弾では勝てない!?

ステージ 5

まずは海上で攻撃ヘリとの戦闘。陸に近づくにつれてワラワラと出てくるから、バカにしないように。

陸上では戦車、ヘリ、砲台、おまけに長距離爆撃機と大型輸送機まで飛び出してくる。

建物から2連砲戦車は出てくる。ザコキャラはむちゃくちゃな動きをしてくるし、一瞬の判断ミスが確実に死を招くのだ。

しかし！ ステージ5の本番は何と言ってもこれから。ここのボス、こいつは冗談じゃなく強いゾー。

前半の輸送船はいいカモだ。確実にパワーアップしよう。

内陸部はさすがにシビア。ノーマルでくると苦戦は必至だ。

ポイント①

つぶしたタンクは放置せよ

2連砲戦車は1発、弾が当たると1個砲頭が飛び、3発目で壊れる。つまり2発当たれば戦闘力はゼロなのだ。

この状態なら、もう攻撃はできない。ムダに弾を撃つな。

ポイント②

スターなんかいらない!?

後半、イヤっていうほど☆が出る。それだけなら良いんだけど敵もイヤっていうほど多い。☆を取るより命を大切にって訳だ。

スターは、ボスを倒したときに持っていないと意味がないのだ。

ステージボス攻略法

勝負は前半で決まる！

とんでもないのがコイツ。ただ頑丈なだけじゃなくって、周りをグルっと無数の砲台で固めてる。

コイツだけでも大変なのに、周りの砲台から集中砲火でも浴びた日にゃあ、目も当てられない。まず、砲台を潰せるだけ潰しておくのだ。これっきゃない！

回りの砲台は、シールドの開いたところを狙え。

砲台をつぶしておけば、落ち着いてボスと戦えるぞ。

ステージ 6

前半のザコキャラの数からして、とんでもない。画面を横切る2車線の道路にいっぱいのタンクが集中放火！ なんてのが当たり前のようにくり返される。もちろん空中には、ワラワラと戦闘ヘリ。とにかくザコの数の多いことといったら、尋常ではない。

それが後半になってくると、ただのタンクから2連砲戦車にバトンタッチしていよいよ攻撃は激化してくるのだ。

ボスは2台の超大型戦車。多彩なコンビネーションでタイガーに攻撃を仕掛けてくる。

ザコの動きが、けっこうイヤらしくなってくるぞ。

敵の攻撃はかなり強烈。取り囲まれないように注意せよ。

ポイント①

かわしワザを身につけろ

ザコもこれだけの数になると強引に攻撃だけを仕掛けたってダメ。フットワークを使い、蝶のように舞い、蜂のように刺せ！

死んで花見が咲くものか。ヤバイと思ったら身を引くのだ。

ポイント②

BOMBはどこで使う？

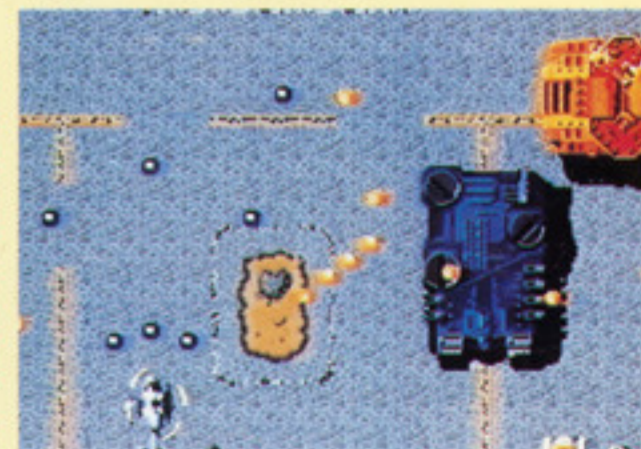
こうなると1番頼りになる武器はBOMB。何十発でもバラまきたいけど、そうもいかない。どこで使うか、よく考えよう。

たとえザコ相手でも、必要とあればBOMBを使った方がいい。

ステージボス攻略法

2種類の弾道を見切れ！

鬼のように強い。しかも、交互に前衛、後衛と入れ代わるから、なかなか1台を狙い撃ちする事が難しい。ステージ6のボスは、ともかく強力な2台の超大型戦車。装甲も、バカみたいに厚いぞ。そんな2台を攻略するには、難しくても、どちらか1台をまず倒すこと。健闘を祈る！

2台の弾の弾道は、拡散型と直進型。惑わされないように。

まず一台を倒せば、あとは楽勝だ。ゆとりを持っていこう。

ステージ 7

まずタイガーを襲ってくるのがボートの大群。当然、数はとんでもないが、まだヘリが飛んで来ないだけは楽である。やがて戦艦が現れるあたりから、いよいよ本番。ヘリが編隊を組んで現れ戦艦、ボートとの共同戦線を展開してくる。戦艦の艦橋には☆が隠れてるんだけど、そこまで手が回らないだろう。

そして超巨大空母。砲台にヘリに大型輸送機。少し奥に進むと爆撃機も出てくる。空母の上で爆撃なんてして、いいんだろうか？

陸に上がればボスはすぐそこ、ガンバッテ。

戦艦と輸送船のコンビネーションプレーだ。キビシー！

ザコも積めれば強敵だ。油断するとホレ、この通り。

ポイント①

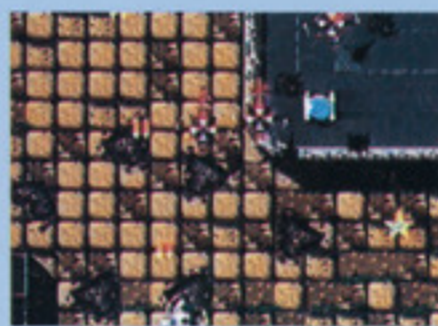
BOMBみだれ撃ち！

膨大な数の砲台と、ヘリと輸送機が襲ってくる。特に難関は2列編隊で飛んでくる輸送機だ。BOMBを使って潰しちゃえ。

いつまでもつきあってると危険だ。BOMBで一気に決めろ。

ポイント②

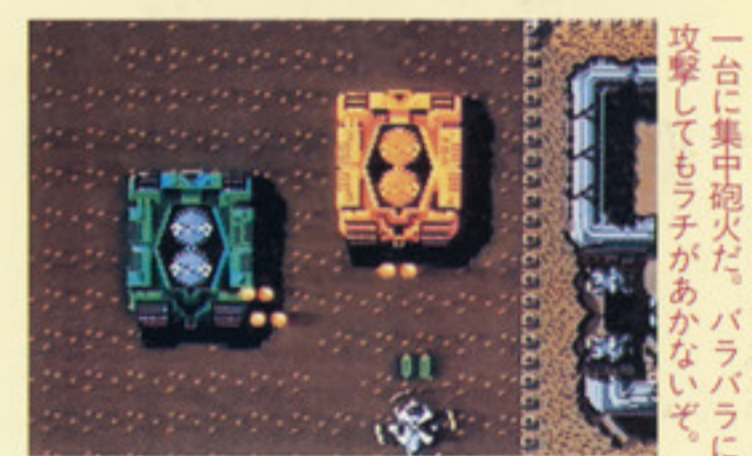
全てを忘れてゴールへGO

ここまで来てアイテムなんか気にしてちゃダメ。無制限に現れる敵をかい潜り確実に前に進む、そんな戦術でクリアしよう。

アイテムよりも先に進む方が先決だ。なりふりかまわず行け。

ステージボス攻略法

いきなり分身！

おっ、デッカイけど敵は1体か、前に比べりゃあ楽かな？　なんて思ってると、いきなり分身の術／　を使うのがコイツ。ある程度のダメージを受けると、パッカリと真ん中から分かれてしまうのだ。集中砲火も並大抵ではないし、シンドイ敵だが、ここはセオリー通り、まず1台を倒すこと。

まずありったけのBOMBで可能な限りのダメージを与えよう。

一台に集中砲火だ。バラバラに攻撃してもラチがあかないぞ。

ステージ 8

のっけから敵の数が尋常ではない。しかも左右に展開して出現するので、右に左に飛び回らないと倒すことができない。操作に自信のない人は、よく練習してから挑戦してくれ。

前半の港の辺りですでにこの状況。敵が左右に散らばっているので、一撃で片づけられない。

アイテムが出てきても、とるヒマがない!?　ヘタに動けば蜂の巣、火だるまになってしまう。

後から後から出てくるデカキャラ。これぐらいの数はあたりまえだ。

ステージ 9

アイテムを出さないタイプの敵が多い、いやなステージだ。そのわりに頑丈な奴らばかりなので、けっこう手こずりそう。ステージ8でパワーアップしておこう。

こんなのがザコみたいにワラワラと出てくるのだ。はっきりいってかなり難しいぞ。

アイテムを持ったやつは思ったほど出てこない。ますます苦しい戦いになるぞ。

海関係の敵がけっこう多い。空母なんかもバンバン出てくるのだ。

ステージ 10

いよいよ最終ステージ。ザコからボスクラスまで、全ての敵のオンパレードだ。攻撃パターンもけっこうイヤラシイ。四方、持に後ろには常に注意が必要だぞ！

水上戦車の大行進。しかも後ろからズラッと並んで出てくるのだ。BOMBを使うか!?

それなりにパワーアップしておけば、けっこういい勝負を展開することができるはずだ。

後半は砲台だらけの平原がえんえんと続く。死ぬ気で撃ち続けろ！

アリシア ドラグーン

ゲームアーツ/5月発売予定/価格未定/SHT/8M

実は「アリシア　ドラグーン」の制作にあたってゲームアーツは、ACT・SHTゲーム用の開発ツールを制作していたのだ！　今回は、そのツールをレポートしてみた。

アリシアちゃんが、なかなか姿を見せないわけ

ゲームアーツ期待の新作「アリシア　ドラグーン」は、予定よりちょっと延びて発売予定が5月になった。さて、この「アリシア　ドラグーン」、ファンタジーの世界を舞台にしたアクションシューティングゲームだ。8Mの大容量による美しいグラフィックや8方向スクロールを生かしたモンスターとの戦闘、ボタンを押しているだけで敵を狙い撃ってくれる〝自動照準ビームシステム〟、プレイヤーを助け、自らもRPGのように成長していくオプションモンスターの存在。そして、飽きのないストーリー展開など数多い特徴をもっているなんてことは、以前にも紹介したとおり。5月に発売が予定されているにしては、いままであまり画面写真も載らず、ひょっとすると大幅に開発が遅れてるんじゃないかな？　なんて思っている人も、もしかしたらいるかもしれない。ところが、ドッコイこれには、深一いわけがあったのだ。

ゲームアーツ隠し玉、ACT・SHT用開発ツールとは!?

「アリシア　ドラグーン」の開発に当たって、ゲームアーツは、実際のゲームを作る前にメガドラ用のアクション・シューティングゲーム開発用のツールを作ってしまったのだ。

まず、アクション・シューティング用の開発ツールを作りに全力をつくす。そして環境を整えて一気にゲームの完成までもっていく。こうした手法をとっているため「アリシア　ドラグーン」の開発は、表面上あんまり進展してないように見えたわけだね。

それでは、さっそくこの開発ツールについて説明していくぞ。このツールを一言でいえばメガドライブのゲームにおける背景や敵キャラクターなどデザイン、行動パターンなどの制作を効率的に行うためのものだ。ホストコンピューターは、メガドライブと同じ68000CPUをもったX68000を使用。もちろん、すべての作業結果はデータを転送しメガドライブ本体を使って確認することができるし、大容量のX68000を使用して全ステージ、全キャラクターをオンメモリでエディットすることができる。

ツールは大きく分けて〝DARI〟(Direct Art Interface)と、〝KETCHUP〟(ケチャップと読む、特に深い意味はない)という2つのエディタに分かれている。

DARI&KETCHUPを操る―

このツールのプログラミングした本間直純さん。この日は徹夜明けだったが、撮影には笑顔で応じてくれた。

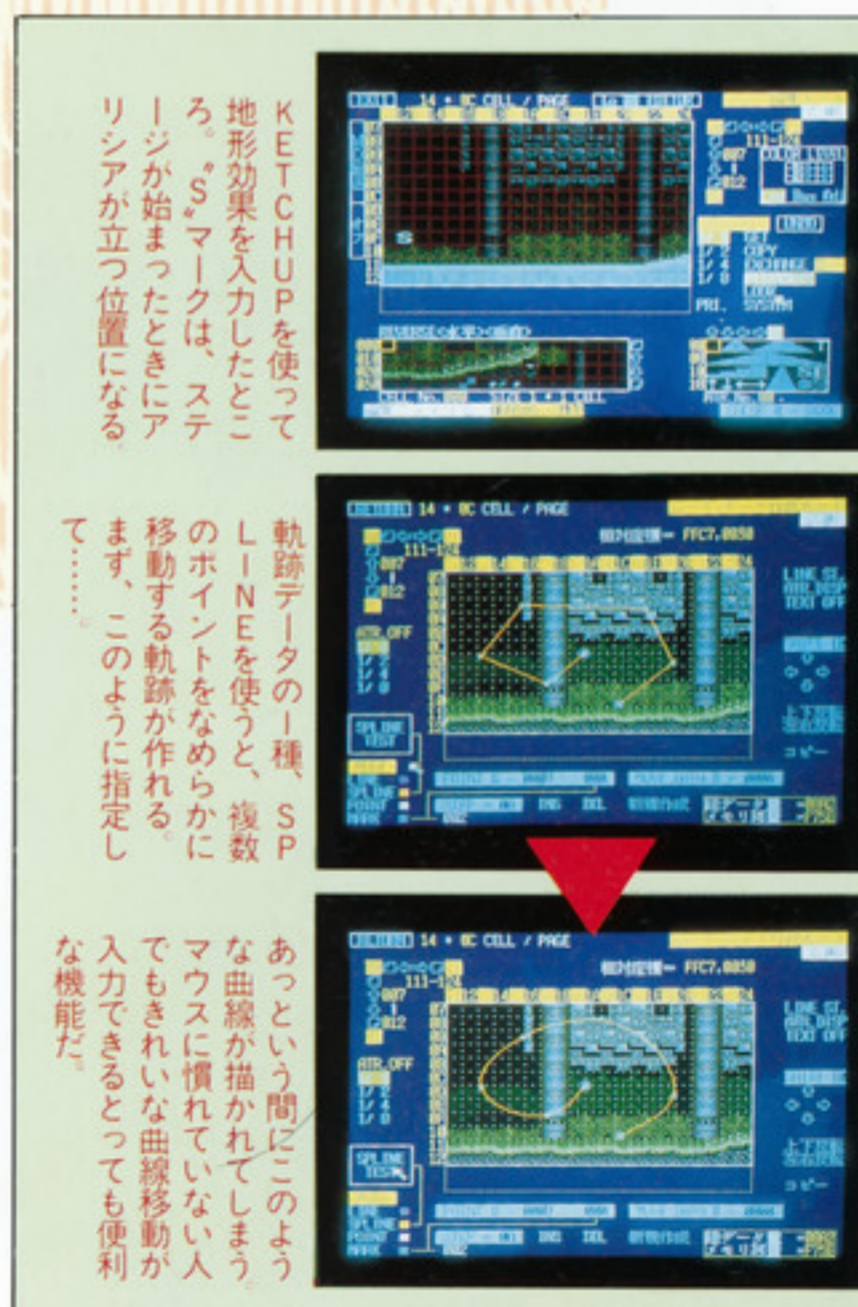
このシステムを使って実際に敵キャラクターデータの入力を行うのは原田　修さん。いったんマウスを握るとさすがに厳しい表情になる。

DARIとは!?

DARIはいわゆるグラフィックエディタで、ステージの背景を構成するマップパーツの作成から、それを実際に並べたマップの作成やスプライト(敵キャラクター)の作成、最近のゲームに多く取り入れられているビジュアルシーンの作成を行うもの。作成したものは、背景の場合は実際にスクロールをさせることができるし、アニメーション処理がある敵キャラクターならば実際にアニメーションをさせて動きを確認することができる。実際の動きをすぐに見られることは細かい修正をするうえでとても便利だ。

そして、KETCHUP

一方のKETCHUPにはマップエディタ部とムーブエディタ部の2つの機能から構成されている。マップエディタ部ではDARIで作成したマップデータをもとに細かいところを修正したり、地上や橋といった地形効果(どこに乗れるとか、落し穴の設定など)の入力を行う。この入力はあらかじめ用意されているパーツをマップに合わせてセットしていくだけなので非常に簡単。ステージのスタート位置、終了位置の設定もできる。

ムーブデータ部ではメモリのどの部分にデータが入っているか、といったグラフィックデータの総合管理と、敵キャラクターの動きや性格づけを行うが、特にキャラクターの性格づけに関しては大きな特徴がある。従来のゲーム開発方法では、敵の動きを設定する場合に、開発者がイメージした敵の軌道をいったん数値に置き換えてデータを打ちこんでい

KETCHUPを使って地形効果を入力したところ。〝S〟マークは、ステージが始まったときにアリシアが立つ位置になる

軌跡データの一種、SPLINEを使うと、複数のポイントをなめらかに移動する軌跡が作れる。まず、このように指定して……

あっという間にこのような曲線が描かれてしまう。マウスに慣れていない人でもきれいな曲線移動が入力できるとっても便利な機能だ。

アリシア ドラグーン

くといった作業をしなければならなかった。だが、KETCHUPでは、マウスを動かした軌道をそのまま敵の動きとして入力できたり、複数のポイントを指定してその間を滑らかに移動するといったこと、またポイント指定してそこに出現させるといった動きを組み合わせて設定することができる。もちろん設定した軌道は、確認のためにいちいち動かさなくても視覚的に確認することができるため、よけいな手間を省くことができる。

そして、敵キャラクターの性格づけを行うＡＩデータエディットでは、状況を分析して行動するキャラクターの簡易プログラミングを行うのだが、入力はキーボードに触れることなく、マウスを使って〝○○をチェックする〟〝右に動く〟〝アニメーションする〟というように、あらかじめ用意されたモジュールを組み合わせていくだけで定義することが可能となっている（もちろん軌道データと組み合わせられる）。こうした方法をとることによって、敵の撃つ弾から体力回復のアイテム、プレイヤーが操るキャラクターなどさまざまなタイプのキャラクターを定義することができる。

また、特殊処理の機能を使うことで、パレットの変更やグラフィックの書き換えといった背景演出の処理（たとえば「武者アレスタ」のように、床が抜け落ちていくところや、いま流行のラインスクロールなど）を定義とすることができるのだ。以上が、このＤＡＲＩとＫＥＴＣＨＵＰのおもな機能だ。

目的は完成度を高めることなのだ

ところで、こうした汎用性があるツールをいったん作ってしまえば、今後いろいろなゲームの開発に利用することができる。「アリシア　ドラグーン」のようなアクションゲームはもちろん、「沙羅曼蛇（さらまんだ）」のような縦横スクロールのシューティングゲームなど、いわゆる〝背景の中でキャラクターが動くゲーム〟の制作に大きな力を発揮するのだ。つまり今後のゲーム作りが、省力化され簡単になり、制作期間の短縮につながる。

ところが、このツールの利点は、ただ単に制作期間の短縮を目的としているわけではない。ゲームを作るうえで、デバッグやバランス調整などは、非常に大事で時間がかかる作業だ。たとえば、テストプレイなどで敵キャラクターの動きが意地悪すぎるということになり、動きを変更したい場合、従来では変更点を紙に書き出しそれをプログラマーに渡して打ち込んでもらうということが多かった。だが、ＫＥＴＣＨＵＰを使えば、現在のデータを視覚的に理解することができるし、マウスから手を離すことなく簡単に変更できるようになる。そうなれば、プログラマーにかかる負担も分散でき開発期間が同じなら、これまで以上の時間をゲームの完成度と深く関わるバランスの調整などにまわせる。とにかく浮いた時間をアクション・シューティングゲームにとって非常に大切なゲームバランス取りに割り当てて、ゲームの完成度を高めていくことが一番の目的だ。決して短期間にゲームを量産して、ただタイトル数を増やすことを考えているわけじゃない！　ということを強調しておこう。

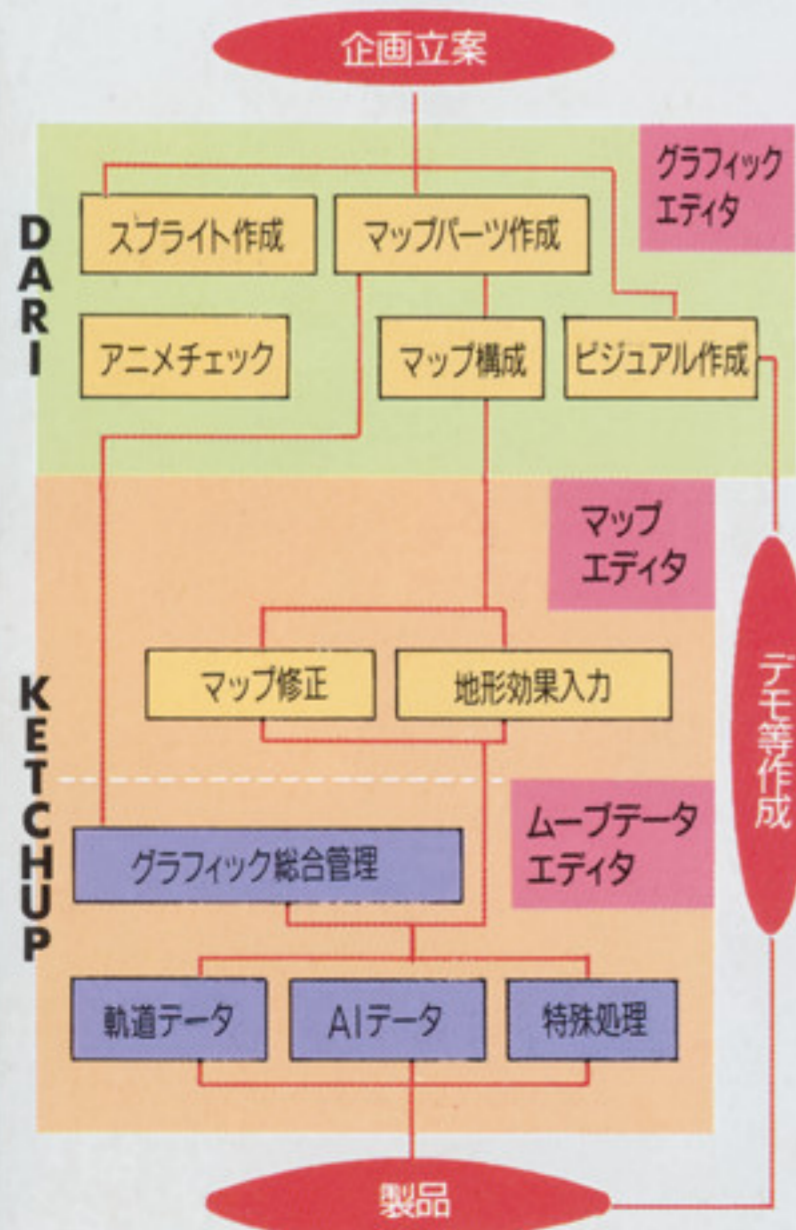
現在、このシステムはＸ68000とメガドライブを特殊なハードでつないでデータを転送しているので一般向けではないが、思わず同じ68000を積んだＰＣ　ＤＲＩＶＥ　ＴＥＲＡなんかに移植され市販され、一般ユーザーも本格的なゲームが作れるようになったらいいな、なんて想像をめぐらしてしまった。

といったところで、ＤＡＲＩとＫＥＴＣＨＵＰも本格的に稼働して、制作にも弾みがついてきた「アリシア　ドラグーン」。来月あたりから、ゲーム画面をどどどーっと紹介していくから期待して待っててくれ!!

断崖を背にするアリシアちゃん。ちなみに後ろに飛んでるのはオプション。

こちらは実際のゲーム画面。斜面などの地形効果もツールで作られている。

これがツールの概念図！

このゲームの主人公アリシアも当然このツールで作成されている。アニメーションによる動きのパターンも豊富だ。

X68000データを転送してメガドライブのほうでもグラフィックデータをチェックすることができる。

アニメーションデータを作成するモード　このキャラクターの場合は、口が閉じたり開いたりするようになっている。

出現場所や、性格づけを設定してやればゲーム画面のようにしてトータルにグラフィックのチェックを行うことができる。

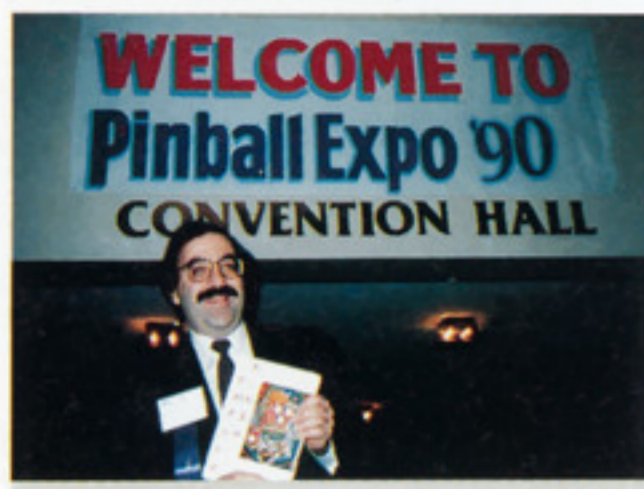
ピンボール誕生60＋1周年記念！ FROM USA CHICAGO

ピンボール・エキスポレポート

『ピンボールグラフィティ』を書いた左から堀口昌哉、出井和幸、石井賢次の3人組。アメリカ滞在中におじゃましたウイリアムス社にて。同社は現在ウイリアムスとバリーの両ブランドを生産している老舗のピンボールメーカーだ。

ピンボールがアメリカで生まれて去年で60年たった。去る1990年11月9〜10日にシカゴで開催されたピンボール・エキスポを1989年に当社が発行した日本初のピンボール単行本『ピンボール・グラフィティ』の執筆者3名にレポートしてもらったぞ。

レポーター代表／データイースト㈱　ピンボール販売促進担当　堀口昌哉

ソフトバンク刊『ピンボールグラフィティ』。日本初のピンボールの単行本だ。ちょっとお値段は高いがピンボールファンの必須アイテムだぞ。

エキスポ主催者のロバート・バーク氏。親しみやすく陽気なオジサン。昨年の夏、私は出張でシカゴのデータイーストピンボール社に6週間滞在した。そのときにエキスポ主催者の氏に会う機会があった。彼の本業はピンボールにはまったく無関係だけど、ついにエキスポを主催するまでになってしまったのだ。そして彼は、私にエキスポにくるように誘ってくれた。こうして私たちはエキスポに参加することになったわけだ。

ピンボール・エキスポとは!?

ピンボール・エキスポとは、ピンボールの発祥の地アメリカで、年に1度開催されるピンボールファンたちのイベントだ。今回は、ちょうどピンボール誕生60周年にあたり、大いに盛り上っていた。ところで60周年とは、1931年に登場したピンボール第1号とよばれる「バリーフー」(バリー社製) から数えて60年目ということなのだ。エキスポの内容は大きく分けて、講演・展示・販売・工場見学・大会である。開幕は主催者のバーク氏の挨拶。それに続き私は、『ピンボールグラフィティ』の著者としてスピーチすることになった。私は「ピンボールはアメリカの偉大な文化の1つであり、私はピンボールが大好きで、日本で本を書くなどピンボールを普及させるように努力している」というスピーチをさせてもらった。

本場の展示会は、やっぱり圧巻！

続いての講演は、ピンボールの歴史からプレイヤー向けのテクニック講座までさまざまだった。

やっぱり一番あ然とさせられたのが展示。アメリカのピンボールファンの層は、広くかつ奥が深い。何せ、自宅に実物のピンボールマシンをもっているファンなんてのがごろごろいる。発祥の地である歴史の深さや住宅事情のなせる技か。とにかくそんなお国柄を反映して、見たこともないオールドマシンがずらっと並んでいる。最新マシンも出展されていたがその影が薄くなるほどだ。最近のピンボールマシンの得点表示はデジタルだが、昔のマシンは、機械じかけのドラム式だった。そんなドラム式マシンたちのスコアリング・リールやチャイムの音が鳴り響いていた。20年近く前にピンボールにのめり込んだときの懐かしい音が、私をまるで母胎のなかに戻ったような気持ちにさせてくれた。この展示は競売をかねるものもあり、その場で売買の話が成り立つこともある。日本では、ちょっと考えられない光景だ。

決勝では、負けたけど結果は満足

さて、今回の渡米の目的の1つはピンボール大会で本場のプレイヤーの胸を借りることだ。予選は2日間行なわれた。記録員によって各プレイヤーのベストスコアが上位から掲示されていく。マシンはデータイーストピンボール社の「ザ・シンプソンズ」を使い約200人がのべ1800プレイ近くを行った。私のスコアは業界人では1位、全体のなかでも4位だった。予選通過は12名だけなので、この成績は上出来だった。多くのアメリカン・プレイヤーがいちいちボールをホールドしているのは予想外だった。私自身はほとんどホールドせずスピードに乗ったプレイをするので、何人かに「実に印象的なプレイだ」と声をかけられたのが嬉しかった。しかし決勝の一発勝負は完敗だった。でも私の見た限りでは日米の技量は大差ないと思う。日本で見かけるうまいプレイヤーも自信をもっていい。

今回の旅ではピンボールが正に1つの文化としてアメリカの人々に愛されていることが肌で感じられた。いろいろな人との出会いもあった。アメリカの人々の気さくな面が本当に嬉しかった。いつの日か日本でも多くの人々がピンボールを語り合えるようになることを夢見て、私はシカゴを後にした。

「ホットライン」(ウイリアムス社)をプレーする美女。プレースタイルもバッチリだが、腕前もグー。

エキスポの展示は、やっぱり圧巻！

フリッパーのない初期の時代のピンボールたち。1930〜40年代のものだろう。日本でいうコリントゲームに近い。ピンボール第1号といわれる「バリーフー」もこんな感じのマシンだった。

得点表示が、デジタル表示ではなく、サウンドも機械的に出している。〝ドラム式〟といわれるマシンだ。

1950年代後半のスコア表示がドラム式になる以前のマシンだ。

そしてデータイーストピンボール社へ工場見学

今回の工場見学はデータイーストピンボール社だ。大きなバス5台で出向き、見学者は流れ作業やずらりと並んだ製品に見入っていた。ところで工場の片隅に白い布をすっぽりかぶった謎のマシンがあった。妙な音を出しながら赤や青の光を出していた。〝これは開発中の新機種か〟と見学者の誰もが、一瞬思ったことだろう。まさか、と思いつつ私もだまされてしまったが、これはデータイーストピンボール社スタッフのジョークだった。

エキスポの大会でも使われた ザ・シンプソンズ は、データイーストピンボールの最新マシン

アメリカのちびまる子!?シンプソンズ

雑誌TIMEの表紙を飾ったシンプソンズ。この号の特集は'90年に何が一番流行ったかといったもの。シンプソンズ・ブームがうかがえる。

『シンプソンズ』は、アメリカでいま爆発的な人気をよんでいるアニメ番組。昨年1月に放映後、わずか2カ月で15%の視聴率を稼ぎ出した。それでは、ちょっとシンプソン一家のメンバーを紹介しよう。主人公格のバートは、小学校に通う10歳のいたずら小僧。人とは違うことをやっていないと気がすまないたちでフランス語やスペイン語を操るやけに哲学的なヒネクレものだ。父親のホーマーは原発勤務のダメ親父。その妻、マージは外見ばかり気にしている放任ママ。妹のリサは、大人のご機嫌うかがいばっかりしているし、赤ん坊マギーはおしゃぶりに執着している。いわゆる理想的家族とはまったく逆をいくバラバラ家族がシンプソンズなのだ。ちょっとアブノーマルな魅力がウケてアメリカでは、いまやシンプソンズは社会現象となっていてキャラクターグッズも売れに売れまくっている。そしてついにピンボールマシンにまで登場してしまったというわけ。

もちろんCDも出ている。そのCDは声優総登場の超強力おすすめ盤。MTVで流れているDC THE BARTMANのビデオクリップも必見だ。

ピンボール・エキスポの大会でも使われた「ザ・シンプソンズ」は、データイーストピンボールの10作目のマシン。わりとシンプルな作りのカラフルで明るいマシンだ。もちろん日本のゲームセンターでも、活躍中。見かけたら1度プレイしてみてはいかが?

1991年は、MD&G.G.のピンボール元年なのだ!

アクション、シューティングが多かったメガドラにもピンボールが、やっと登場。そしてゲームギアにもお目見えだ。

超闘竜列伝 ディノランド

●メガドライブ/ウルフチーム/4月下旬発売予定/6,800円

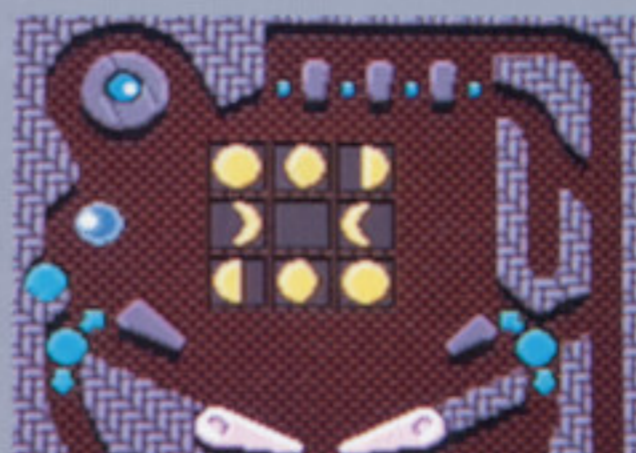
恐竜や古代生物がうじゃうじゃいる。ちゃんとフリッパーもある。

メガドラ初のピンボールゲーム「ディノランド」は、恐竜をテーマにしている。フィールドは、太古の昔、恐竜が生きていたころを舞台にして、陸上面、海底面、空中面の3層構造になっている。画面写真を見るとわかるようにまるでRPGのフィールド画面のような感じが新鮮だ。だけどディノランドのウリは、それだけじゃない。ピンボールのボールがディノ君という恐竜になっている。ディノ君は、アルマジロのようにボールになったり、フィールド上を歩きまわったり成長したりする。

とにかくいろんな仕掛が目いっぱい盛り込まれたゲームになりそうだ。

画面上の大恐竜を倒すと高得点が得られる。

ラビリンス ストーン

●ゲームギア/ゲームアーツ/発売日未定/価格未定

まん中にある月は、回転するスロットマシーンみたいなもの。

ゲームギアみたいなハンディマシンにピンボールゲームというのは、けっこう相性がいいんじゃないかなと、思っている矢先にゲームアーツから、ピンボールゲームが発表された。タイトルは、「ラビリンス　ストーン」。その名のとおりファンタジー世界をモチーフにしたピンボールゲームだ。プレイフィールドとなるお城のなかではモンスターや魔法使いが続々登場。さらにエキストラステージのビジュアルシーンには、ヒロインが登場するなど見せ場もたっぷり。もちろんピンボール本来のスピード感やプレイ感覚も十分研究して開発中。期待して待っててほしい。

もちろん、フィールドは多層構造になっている。こちらは下の面。

remote王朝創始者・池田貴族が貴方に贈るプレジャーワールド

貴族の小部屋

VOL.2 小原準子の巻

テレビにラジオにコンサートにと天下一多忙な池田貴族さまが今回ゲストに選んだのは、全国高校サッカーイメージガールの小原準子ちゃんだ。かわいすぎるぞ。

貴族、金のタマゴを発見す

小原準子ちゃんは1972年4月25日生まれの牡牛座、O型
趣味は読書と歌うこと 夢は「かわいいお嫁さんになること」

全国サッカー イメージガールなのだ

甘いマスクとしびれるようなチャーミーヴォイスで若いナオンをブイブイ言わせている池田貴族だ。今回は、「89年度横浜ドリームランドMiss Dreamイメージガール」「ボウリングレディ90神奈川代表」「第69回全国サッカーイメージガール・ときめきの少女」と華々しくも可憐なプロフィールをもつ、小原準子ちゃんに来てもらった。

かねてかより気になっていた少女だけに、私の顔もついほころびがちなのだ。ふふふ。

坊主頭ってニガテなんですよね

準子　はじめまして。
貴族　こんにちは。準子ちゃんは全国高校サッカーのイメージガールとして、お正月よくテレビに出てたよね。
準子　はい。
貴族　私も高校時代サッカーをやっていたので、サッカーにはなみなみならぬ愛着があるんだよ。
準子　えーっ、貴族さんもやられてたんですか。
貴族　部活でね。でも全然強くなくて、1回戦か2回戦ですぐ負けちゃうようないいかげんなチームだったんだけど。で、その頃からバンドとかけもちしてて、だんだんサッカーは片手間でやるようになっちゃった。そしたら「池田お前やる気あんのかよ」なーんていわれたから、やめちゃった。
準子　じゃあその頃は坊主だったんですか？
貴族　いや、普通の頭。
準子　ああよかった。実は私、坊主頭って苦手なんですよ。だからこの間のときも、鹿児島実業と国見が対戦すると坊主対坊主になっちゃうから、できたら武南に勝ってほしいなーとか思ってて。でも結局負けちゃいましたけど。
貴族　ハハハ。坊主は嫌いなの？
準子　みんな同じに見えて、誰が

貴族のささやき

《裏切り》
「裏切り」最も嫌いな言葉だ。
しかし、生きていくうえで、さけて通れないものでもある。
知らず知らずに人は「裏切り」を行っている。
また、裏切られている。
人間が好きな私は、すぐ期待をしてしまう。
「この人間は、すごい。必ず、何かやってくれる」
この期待を少しでもはずされると裏切られた気持ちになってしまう。
「この人は、そんなことはしないはずだ」
これも、一方的な期待だ。
裏切られても、裏切られても、それでもなお、私は期待し続ける。
なぜなら、私も期待される人間だから。

私のスケジュール

なんか知らんがいきなり忙しいぞ。だがやることはやっているので心配せずともよい。諸君のおかげでレギュラーも増えたしな。今月の目玉は先月号で紹介した「三位一体リサイタル」のビデオである。よいこは買ってね。

〔テレビ〕
チューンナップ少年団(金曜17:00～)
ギグギャグゲリラII(火曜26:40～)
別冊イカ点(日曜25:10～)
かます(土曜・時間未定)

〔ラジオ〕
ハートビートクラブ(火曜20:20～)

〔ビデオ〕
渋公リサイタルビデオ(2.25発売)

イラスト／武田うずら

誰だかわからなくなっちゃうから。私、すっごく目が悪いから、背番号じゃ誰だか見分けがつかないんですよ。
貴族　いまどき坊主刈りなんてのも流行らないよね。だいたい坊主ってのはこの世から離脱して雑念を払うということでしょう。そこまでしなくてもねえ。
準子　全体的な割合で見ると、坊主の人はそんなにいないんですけどね。でも九州あたりは、いまだに多い。
貴族　昔はオカッパがはやってたんだよね、東京あたりのサッカー少年たちの間では。
準子　今は吉田栄作風の頭が多いですよ。みんなけっこうビシッと決めてて、ヘディングしたらこわれちゃうんじゃないかなんて心配しちゃった。
貴族　髪型を気にするあまり、顔でヘディングしてゴールを決めたりなんかして(笑)。

ミニスカートでブルブル ふるえてました

貴族　ところでさ、イメージガールってどんなことするの？
準子　えーっとPRをしたりテレビCMに出たり、あと選手へのインタビュー。
貴族　けっこう忙しかったでしょ。
準子　試合中はずっとスタンドにいなきゃならなかったんですけど、もう寒いのなんの。「厚着をしないように」って言われたから短いスカートはいていったら、寒さでブルブルふるえちゃって。だからカイロは必需品でした。
貴族　準子ちゃん、ファンとかに迫られなかった？
準子　あ、1回ね、お仕事の合間にコンビニにおまんじゅう買いをに行ったら、まわりに人だかりができたことがあって、すごく恥ずかしかった。
貴族　サインくださいなんて言われなかった？
準子　言われました。ジャンパーにサインしてくださいとかいう人がいて、「いいのかな？」なんて思いながらサインしちゃいました。
貴族　よくあるよね、コートとかズボンとかにサインしてくださいっていうの。今はいいかもしれないけどさ、将来どうすんのかな、なんて思っちゃうよ。
準子　なんか不思議な気分ですね。
貴族　慣れだけどね。ところで純子ちゃんは将来どうするつもり？タレントとか女優めざしてる？
準子　えーっ、とてもそんな(笑)。でもなんかこういう仕事しないとうちから出してもらえないから、ちょこちょこっとやっていこうかな、とは思ってますけど。
貴族　じゃあ私がプロデュースしようかな。「池田貴族が見つけた最新アイドル」というのはどう。
準子　ありがとうございます。
貴族　OK、これからが楽しみだな。今日はありがとう。

「将来はロック実業家を目指す」とおっしゃる貴族さま　別にTシャツやコップ、バスタオルなんかを売るわけじゃないぞ。詳しいことはヒミツだが構想はもっと偉大なんである

今月のソフト

まず「エレメンタルマスター」だ。グラフィックはきれいなんだけど、やはり私には難しい。とにかく攻撃が強すぎて全然進めないのだ。次に「ゲイングランド」。これは気にいっている。動きがややちゃちいのが気になるが、いろいろと頭を使うので、ただのアクションとは一味違うぞ。ゲームギアなら「ザ・プロ野球91」。全体的に難しすぎるということもなく、ちょうどいいレベルなのだ。このくらいなら、ドヘタな私でも腹を立てることなく遊べるって感じかな。今月は以上である。

ゲームギア初の野球ゲームなのだ。データは90でもタイトルは91なのだ。

貴族のホラー日記

○月△日　ワンフーから手紙をもらったので開けてみるとなんと心霊写真が入っていた。これは中学の世界史の教科書に載っているものなのだが、かばんのところに不気味な男の顔が映っているのだ。諸君の教科書にも同じものが載っているはずだから見てみよう。
○月△日　相変わらずラップ現象が続いている。夜中になるとビシッ、パキッとなってなかなかムーである。

愛のおたよりコーナー

諸君の愛あるおたよりを、今回からこのコーナーで紹介していく。ふるって参加してくれ。
♥俺は貴族が好きだ。男が男を好きになったらおかしいだろうか。(群馬県・松尾嘉一／23才　学生)
◎そんなことはない。私のワンフーの3割は男なのだからな。だがとりあえず肉体関係を迫るのは遠慮してくれたまえ。
このコーナーのあて先はBEメガ編集部「貴族の小部屋係」まで。じゃんじゃんばりばり送ってね。

愛のおまけ・貴族ちゃんシール

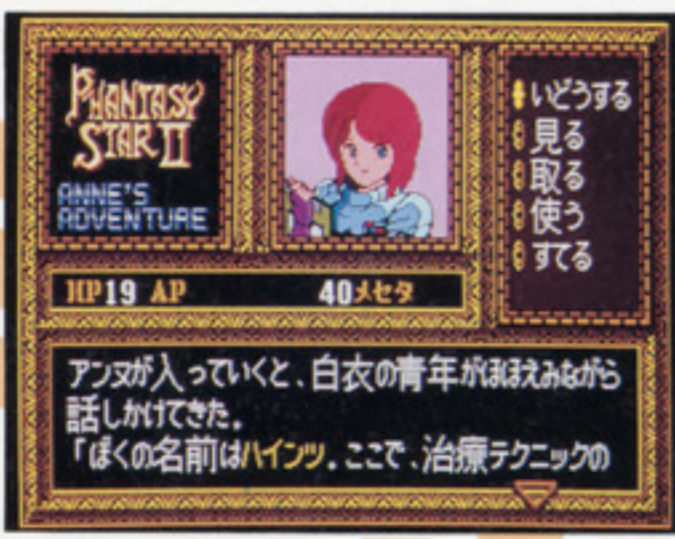
Monthly Beep
Sega Game Library Book Review
セガ・ゲーム図書館 BOOK REVIEW

ファンタシースターII テキストアドベンチャー アンヌの冒険 2月より供給中

テキストアドベンチャーシリーズの４作目は、第１回メガドラ・アカデミー賞でも人気の高かった、アンヌが主役だ。看護婦になったばかりのアンヌがとなり町の学校へ、ケガ人を助けるためにたどり着くと、そこで意外な事態に直面することに……。P.S.IIでなじみの深いバイオモンスターが登場して、思わず懐かしさがこみあげてしまうかも。

STORY

A.W.1284年。インターンを終えたばかりの女医アンヌ・サガは、モタビア星リヴァの町の小さな病院に勤めていた。その日、アンヌがいつものように出勤すると、院長が真剣な顔をして「となり町のウッドの小学校がバイオモンスターに襲われ、多数の負傷者が出ているという報告が入った。薬を持ってすぐにかけつけてほしい」と彼女に伝えた……。

ケガをしたらここへ来れば、ハインツに回復テクニックをかけてもらえる。

アンヌは病気の女の子を助けるためにトリメイトを使った。

毒を持った敵を倒すと何かが手に入るぞ。

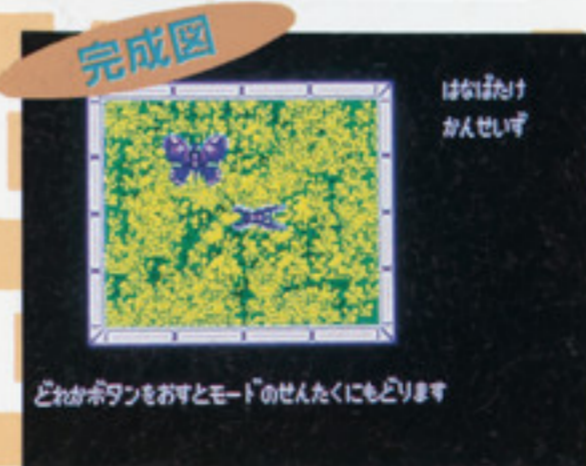
学校の２階には見たこともないモンスターが徘徊していた……。

きねちっく☆こねくしょん 2月より供給中

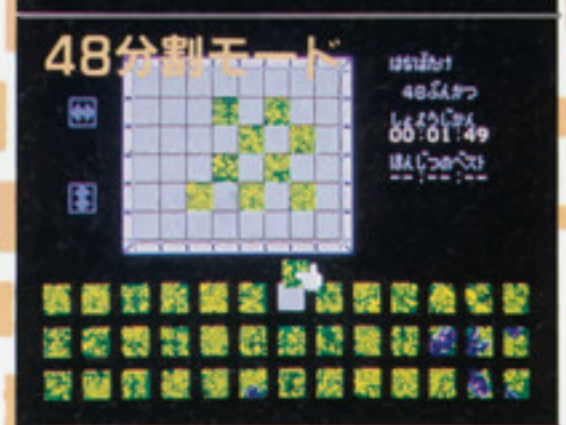
これはMSXなどでも好評だったパズルゲームの移植版だ。内容はゲームギアの「キネティック・コネクション」とほぼ同じで、いくつかに分割された絵をジグソーパズルのように組み合わせて、１枚の絵を完成させていくものになっている。参考までにゲームギア版と違う部分をあげておこう。まず、15パズルモードと２次元ルービック的モードがないこと、そして画面の分割数が16、32、48と、全部で３種類ある点だ。

パズルゲームが好きな人には、絶えず動いている画面のおかげで、普通のパズルとは変わった感覚で楽しめるので、特にお勧めしたい。慣れてきたら、完成に要する時間の記録に挑戦してみるのも楽しいぞ。

この画面さえ見ればすぐに遊べる。

初心者は無理せず16分割モードで始めるべし。

ヒラヒラと飛び回る２匹の蝶だけが絵を完成させる手掛りだ。

ワクをクリックすると1列をまとめて移動、反転できる。

これぐらいの分割数なら、まだ完成させやすいかな？

これだけ細かく分れているとさすがに……。

ネットワーク・ゲーム・グランプリ開催！

突然だが、来たる３月13日よりセガ・ゲーム図書館の特別企画として、「ネットワーク・ゲーム・グランプリ」（N.G.G.）が開催されることが決定した。これは、ゲーム図書館で供給しているゲームのスコアを、会員全員で競いあう一大ゲーム大会だ。ゲーム図書館は今までは会員への一方通行だったので、こうした企画を待ち望んでいた会員には実にうれしい知らせと言えるだろう。

N.G.G.第一回目の対象となるゲームは、すでに供給中の「フリッキー」で、集計打ち切りの５月15日までに優秀なスコアを記録した会員には、セガから総額30万円以上の豪華なプレゼントが贈られる。その他の詳細については次号でお伝えするので、今のところはウデを磨いて待っていてほしい。

モデムを持っていない諸君。今からでも遅くはないぞ。

Vol.11 君もメガドラ界のメジャーリーグを目指せ！

メガドラ裏技リーグ

1A ダライアスII プレイデータ

タイトル画面の表示中に、ボタンを「A、B、C、A、B、C、A、B、C、A、B、C」と押すと、下のほうに「PLAY　DATA」と出る。

この状態でスタートすると、電源を入れてから50回分のプレイデータが見られる。

（神奈川県・宮崎智也・20歳）

NO.	SCORE	ROUTE	CNT	RANK	STK	PLAYER
01	00638380	ABE	00	V. H	1	PROCO
02	00000000		00	EASY	0	PROCO
03	00000000		00	EASY	0	PROCO
04	00000000		00	EASY	0	PROCO
05	00000000		00	EASY	0	PROCO
06	00000000		00	EASY	0	PROCO
07	00000000		00	EASY	0	PROCO
08	00000000		00	EASY	0	PROCO
09	00000000		00	EASY	0	PROCO
10	00000000		00	EASY	0	PROCO

電源投入後のプレイ結果を表示。左から、プレイ順、スコア、通ったルート、コンティニュー回数、難易度設定、残機設定、機体の種類だ。50回目までのデータが見られるが、電源を切ると消えてしまう。

2A ダライアスII スペシャルモード

タイトル画面の表示中にCボタンを12回押すと、チロリンと音が鳴って画面の下に「SPECIAL　MODE」と出る。

これでスタートすると普段よりもマップが短いうえに、やたらと難しくなっている。しかもコンティニューできない。

（東京都・野口勉・12歳）

Cボタンを12回押すと下のほうにスペシャルモードと表示される。

このときにオプションに入ると無効になってしまうから注意。

パワーアップはそこそこ出るが、それにしてもひどい。このマグマの数は何だ！

キングフォスルも最終面の強さなので、まず破壊は無理だろう。

Aから順に進むのでゾーンセレクトはできない。最終面はLゾーンでエンディングは毎回ランダムに変わる。

1A ダライアスII サウンドテスト

ゲームオーバー後のネームエントリーで、「ZTT」と入力するとサウンドテストに入る。ちなみにZTTとは、タイトーのサウンドチーム「ZUNTATA」の略です。

（石川県・のぶ太・17歳）

ネームエントリーでZTTと入れよう。1位じゃなくてもいいぞ。

あとは好きなだけBGMを聞いておくれ。このモードから出るときはリセットだ。

3A ダライアスII ゾーンセレクト

タイトル画面の表示中に、ボタンを「C、A、C、B、C、A、B、A、B、C、A、C」と押すと、画面の下に「ZONE　SELECT」と出る。この状態でスタートすると好きなゾーンから始めることができる。

（新潟県・卒倒ぱんく・16歳）

これも成功すれば下のほうにゾーンセレクトの表示が出る。

スタートを選ばないとスペシャルモードと同様、これも無効になってしまうぞ。

いきなり終わりに近いゾーンから始めるとかなりの苦戦を強いられてしまう。

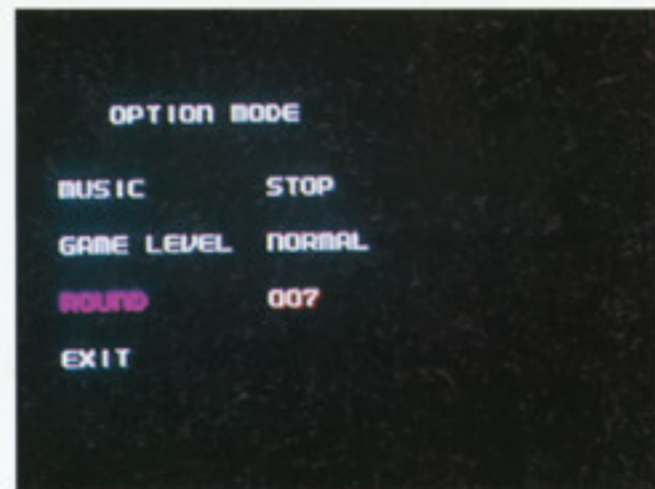
途中のゾーンからプレイしたため、ゾーンセレクトの画面が間抜けな感じだ。

3A 武者アレスタ
ラウンドセレクト

電源を入れたあとリセットボタンを10回押して（連打してもかまわない）タイトル画面が表示されたら、方向キーの左下を押しながらオプションモードに入るとラウンドセレクトができる。

（東京都・北国特産飴・22歳）

リセットを10回押したら何もせず、デモが終わるまで待とう。

メニュー表示が出たら方向キーを左下に入れたままスタート。

普段はないはずのラウンドセレクトが入っている。いきなり最終面に行くことも可能だ。

最終面から始める場合は、下記のパワーアップコマンドも併用するといいかもしれない。

2A ぎゅわん自己道場
効果音&音声モード

クラス対抗戦モードで、パスワードを「一萬、九萬、九萬、一筒」と入力すると、効果音と音声が聞けるモードに入る。

（愛知県・安藤達人・16歳）

このとおりにパスワードを入れよう。

効果音は24種類、音声は17種類あるのだ。「ひどいだ！」や「稲妻ツモ」が聞けるぞ。

3A 武者アレスタ
パワーアップコマンド

ゲーム中にポーズをかけて「B、B、C、B、B、C、上、下、A」と入力してからポーズを解除すると通常弾がフルパワーアップする。

同じように、「右、下、右、下、左、上、左、上、B、C、A」と入力すると残機が5機、「上3回、下3回、左3回、右3回、C 2回、B、A」と入力するとオプションが20機も増える。

この3つのコマンドは1回のプレイで1度ずつしか使えないが、併用はできる。

（埼玉県・斎藤崇徳・18歳）

フルパワーアップ

B、B、C、B、B、C、上、下、A

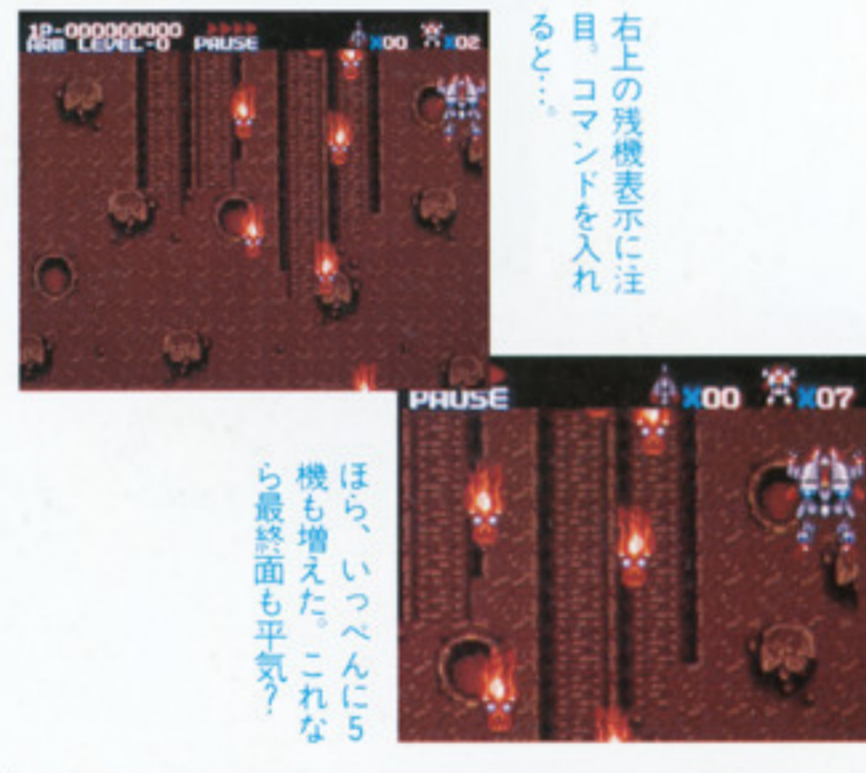
スタート直後でショットが最低の状態。連射もあまりきかない。

コマンドを入れてパワーアップした。点数が0なのを見てほしい。

残機を5つ増加

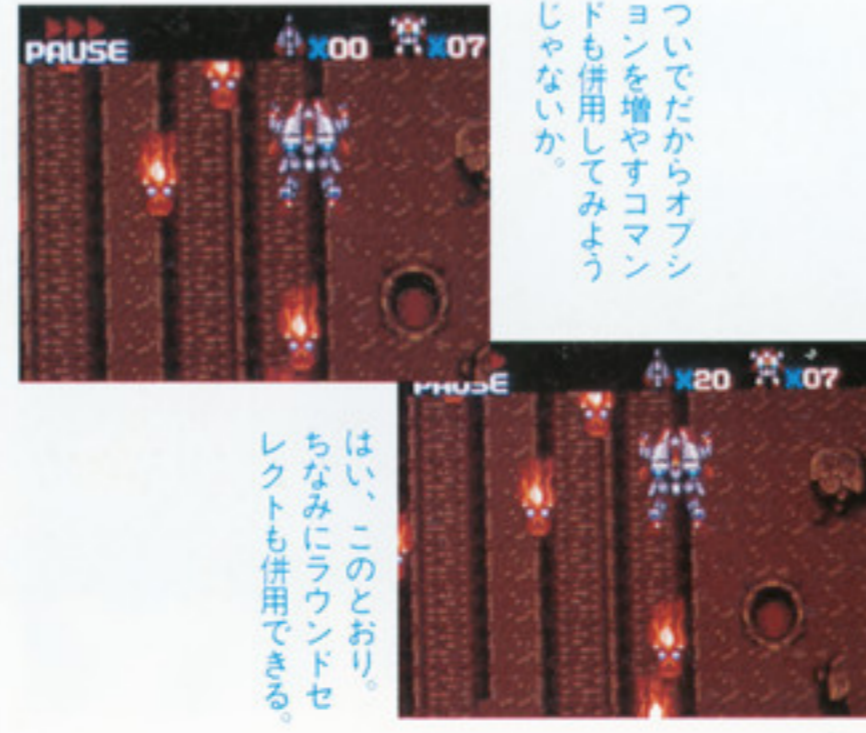
右、下、右、下、左、上、左、上、B、C、A

右上の残機表示に注目。コマンドを入れると…。

ほら、いっぺんに5機も増えた。これなら最終面も平気？

オプションを20増加

上3回、下3回、左3回、右3回、C、C、B、A

ついでだからオプションを増やすコマンドも併用してみようじゃないか。

はい、このとおり。ちなみにラウンドセレクトも併用できる。

2A デンジャラス シード
エキスパートモード

デモ画面が表示されているうちに、方向キーを「上、下、左、左、右、右、上、下」に入れると、その後のタイトル画面の文字が青くなる。その状態でスタートすると、敵の弾が速くて大きい「エキスパートモード」がプレイできる。

（宮城県・吉田喜一郎・21歳）

デモ画面でコマンドを入力。デモが消えないうちにやらないとダメだぞ。

成功すればタイトルが青くなる。ただし、ここでオプションに入ると無効。

弾がでかくて敵も速くなっている。「フェリオス」と違ってすぐにエキスパートモードに入れるのはありがたい。

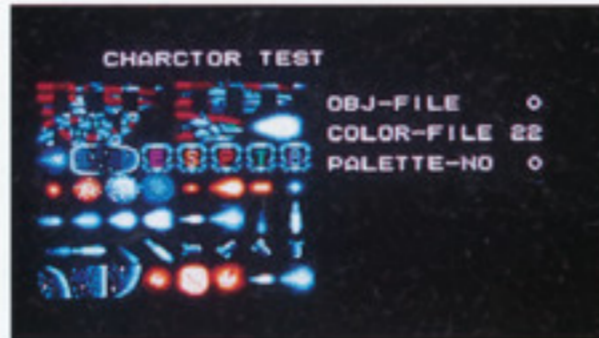
1A ヘビーユニット
オブジェクトテストモード

タイトル画面の表示中にA、B、Cボタンを押したままスタートボタンを押すと、キャラクターテストモードに入る。この状態でもう一度A、B、C＋スタートボタンを押すと、もう1つのキャラクターテストモード、さらにもう1度でオブジェクトテストモードに入る。

どのモードでもA、B、Cボタンのいずれかを押しながら方向キーを上下に入れると、表示されているグラフィックや色調を変えられる。

（三重県・斉藤直規・16歳）

タイトル画面でA、B、Cボタンを押したままスタートすると、オブジェクトテストに入る。

ここでは主に背景のパターンが見られる。

ここでは、敵や自機の弾、アイテムのグラフィックが見られる。

最後は敵キャラ。おまけに名前も表示されるといった凝りようだ。

2A グラナダ
飛べ！グラナダ

ステージ2でタイムが0になる寸前にブラスターの反動を使って戦艦から落下すると、グラナダが空を飛べるようになる。

この技は落下できるステージならどこでも有効で、ミスやコンティニューしても効果はなくならないぞ。

（奈良県・テラドライブ・19歳）

反動で自機が落下しきる前に爆発すれば成功だ。1機減ってしまうけどね。

自在に空中を飛び回るグラナダ。インチキでないことは、レーダーを見ればよく分かるだろう。

3A ガイアレス
T—BLASTERの入手法

ゲームが始まったらWOZを6回、空撃ちする。そして7回目に、NOMAL—SHOTがパワーアップする敵にWOZを発射すると、T—BLASTERを装備！　この方法はミスした後や他のステージでもできるよ。

（福岡県・宮坂修司・17歳）

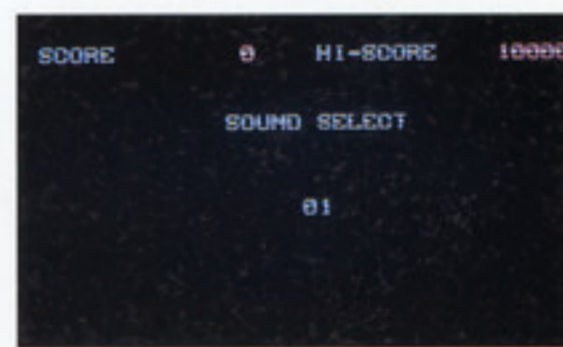
敵に当てないように空撃ちを6回して、7回目で確実にパワーアップする敵を狙う。

この武器は高速誘導弾で、威力がでかい。しかも勝手に当たるので楽に進める。

確実に弱点に当たるので速攻で勝てる。だが次の面には持ち越せないのが欠点。

1A スペースインベーダー90
サウンドセレクト

タイトル画面の表示中にA、Bボタンを押しながらスタートボタンも押すと、画面がいったん暗くなる。その状態で方向キーを右、右、下へ入れるとサウンドセレクトに入る。

（新潟県・どるびい・15歳）

スタートボタンで好きなだけサウンドを聞こう。終わるときはリセットだ。

メガドラ裏技 大募集！

■メガドラ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキのなかから、裏技のグレイドによって毎号メジャーリーグから1Aまでを、編集部内のコミッショナー委員会が判定選定するものです。

■同一の裏技が複数寄せられた場合は、そのなかから抽選で1名を選び、代表とさせていただきます。

■賞にはメジャーリーグ、3A、2A、1Aがあり、賞に応じてそれぞれ5,000円、3,000円、2,000円、1,000円分の図書券を差し上げます。■毎年1回優秀者のなかからベストナインを選び、誌上で発表します。第一期ベストナインはVol.12までのポイントを合計した上位の9名とし、希望のソフトを各自に2本差し上げます。

ハガキの書き方

ハガキの裏にゲーム名を書き、その下に裏技の内容をできるだけ具体的に書いてください。さらに、その下に自分の住所、氏名、年齢、電話番号を必ず明記してください。

宛先

〒108 東京都港区高輪2-19-13　NS高輪ビル
ソフトバンク株式会社「BEEP！メガドライブ」編集部　メガドラ裏技リーグ係まで

次号は第一期ベストナイン発表！

MONTHLY No.6 1991年2/8

HYPER SEGA（ハイパーセガ）

21世紀のアミューズメントシーンを創造する

HYPER SEGA is published by SOFTBANK CORP. NS-TAKANAWA BLDG., 2-19-13, TAKANAWA, MINATO-KU, TOKYO 108 JAPAN

楽しいゲームをつめあわせたおもちゃ箱

セガ・ワールドTOY BOX

場所　石川県加賀市東町
ショッピングセンター　ミリオン内
交通　JR北陸本線、大聖寺駅下車徒歩10分
営業時間　AM10：00〜PM7：00
☆マジカルトレインは4人乗り1回　200円

〝TOY BOX＝おもちゃ箱〟、店の名前のこのことばをカギにすれば、店内にしかけられたかくし絵が見えてくる。1フロアまるまるの明るい広々スペースは、ちょっとデザインに凝っているのだ。やじろべえのディスプレイ、ダイスみたいなインフォメーションカウンター、小さな旗をつるしているのはおもちゃのトランペット、そして柱のところにあるのはチェスの駒を形どっている。ここまで言われてみると、床や壁にもチェスボードやダイヤモンドゲーム盤、ジグソーパズルなどを見つけることができる。

おもちゃ箱をイメージしてデザインされた店内。

フツーのゲームマシンたちが、まるでおもちゃ箱に入れられているような感じがする、このセガ・ワールドTOY BOXは、石川県の加賀市のショッピングセンター〝ミリオン〟5階にある。

世界的な観光地、古都金沢から北陸本線で約30分、百万石の名を受け継ぐ加賀市の中心地、大聖寺駅前。近隣は加賀温泉郷で、中部アルプスの山々を見はるかす静かな街である。ゲームスポットも、20キロ離れた小松まで行かなくてはならないこの地にとって、TOY BOXは貴重かつ画期的なアミューズメントセンターといえよう。

マジカルトレインの乗り場付近。見てると大人だって乗りたくなってくる。

ミリオンには、福井からも買物客が訪れる。ショッピングを楽しむファミリーに、TOY BOXはおあつらえむきの憩いの場だ。フロア面積の3分の2ほどが、子どもたちに喜ばれそうな乗り物やゲームにあてられている。

子ども用のりもののなかで目につくのは、ほんとに大きい〝ビッグフット4W.D〟。ほかにも、サイレンの音も出せる〝スーパー消防車〟や、〝わくわくパジェロ〟、〝モーモーうんそう〟、〝ポンキッキひこうき〟と多彩。〝ワニワニパニック〟〝コズモギャング〟などもそろって、子どもたちもごきげんのバラエティである。

なかでも、おそらくここにしか

マジカルトレインがトンネルに入ると、フラワーロックの大合唱だ。

働くおぢさんのコーナー

TOY BOX店長 西川博康さん

■このスペースはもともとふつうのゲームセンターだったんですが、明るく、広くして、イメージを一新しました。あまり健全ではないというような一般的な抵抗を、とり払ってしまいたいですね。ターゲットを家族や女性のお客さんにするといいと思いますので、そういう方たちをどうひきつけるか、これが目下の課題です。マニアやゲーム少年たちだけでなくですね。今のところまだ、中高生の客層にずいぶん頼ってる感じなんですけど、いずれはファミリー本位のアミューズメントセンターにしていくつもりです。

■あれこれやりたいことを考えるよりも、方向を見極めようとしているところなんですよ、今。

AMセンターGAL'S図鑑 vol.6

ハイテクランド代々木編

内山 美保chan

生年月日 昭和46年9月11日
血液型 A型
身長 154cm
体重 41kg
B・W・H 78、55、78
趣味 ドライブ、ショッピング

かわいい美保chanからバレンタインプレゼント

2月14日(木)、ハイテクランド代々木にて、17時から先着200名様にチョコレートをプレゼントします。みなさん私に会いにきてくださいね。

■ハイテクランド代々木は若者中心のきれいなお店で、イベントも盛りだくさんおこなっています ので、ぜひ御来店ください。私のいる時間は教えないわよ。

何ピースある？ 壁の絵はジグソーパズルになっている

ない、そしてなかなかまねできそうにない〝マジカルトレイン〟は、注目に値する。ただのりものを走らせるだけではない。すてきな工夫は感動モノ。4人乗りの列車がレールを1周するのだが、暗いトンネルの中に入ったとたん、あかりがつき、にぎやかな音楽が聞こえてくる。かたや、おなじみフラワーロックの陽気な花たち、かたや、思い思いの楽器を奏でるシックな一団は、昆虫たちのリトルオーケストラ。女のコたちが思わず「かわいいー！」と叫んでしまうことうけあいだ。

こんなふうにファミリー指向のスペースではあるが、ここがふつうのゲームセンターだったころからのお客さん、中高生たちも依然、平日3時すぎからの主力客である。チェスボードの上に配置されたメダルゲームや、ジグソーパズルの壁に向けられた体感ゲームは、女子学生たちにも人気で、にぎわっている。土日祭日の人気は〝マジカルトレイン〟に集まるが、平均的に人気ナンバーワンなのは、体感ゲームの〝GPライダー〟なのだそうだ。

スペースに盛りだくさんのアイデア、そして照明や音楽までトータルに演出したのりもの、ここはゲームのファン層をぐっと広げてくれそうな予感がする。3月に、ミリオンは全館リニューアルとなる。そのとき、TOY BOXのフロアに続く屋外部分に準備中（ペンキ塗りの最中だ）のバッテリーカーがおひろめとなる。箱からあふれだすほどのおもちゃ、そんな感じがここのゲームマシンにはただよっている。

REMEMBER OLD DAYS
ハイテク・セガ金沢でみつけた
わが青春のSDI

Strategic Defense Initiative、略してSDI。数年前アメリカのレーガン大統領が、対ソ戦略の切り札として提唱していたのがこのSDIと呼ばれる戦略防衛構想であったが、当時はこんなものまでゲームになるご時世であった。

当時、同時期に出されたゲームとしては「ドラゴンスピリット」「ストリート・ファイター」「忍者くん阿修羅の章」などがあったが、題材や操作方法の特殊性からして「SDI」は異彩を放っていたゲームだったといえる。ゲームセンターに出回ったのが87年の夏ごろだから、そんなに古い印象は受けないゲームだが、今では置いてあるゲームセンターは全国でも1～2ヶ所しかない。その貴重な骨董ゲームがいまも完全な形で置いてあるのが、金沢の街中にある「ハイテク・セガ金沢」である。ここには「SDI」以外にもなつかしのゲームがいろいろ置いてあり、ハイスコア競争も全国レベルで行われているので、遠く隣の街からくる人もいるくらいだそうだ。

なつかしゲームに、体感ゲームの名作、そして最新のゲームを取りまとめて集めてある「ハイテク・セガ金沢」。旅行に行った際によってみて損はないスポットだ。

店内には各ゲームのハイスコアが展示されている。マシンのメンテナンスも最高なってるぞ

BEEP! G.G. ゲームギア

●スクウィーク●スーパーゴルフ●ウッディポップ●サイキックワールド●琉球●JUNCTION●紫禁城

スクウィーク

●ビクター音産／5月発売予定●3,800円／ACT

アイテムをうまく使ってタイルをすべてぬりつぶせ

外国生まれのアクションパズルゲームがG.G.に登場

「スクウィーク」はフランスのインフォグラム社の同名アクションパズルゲームをG.G.用に移植した作品だ。どうも海外ゲームというとアメリカのものを連想してしまうが、このインフォグラム社はスーパーファミコンに移植予定のRPG「ドラッケン」を発売しているヨーロッパでも有名なメーカーなのだ。しかし、こういう海外の移植ゲームがG.G.で遊べるなんて、ちょっとうれしいよね。

このゲームの目的は、主人公のスクウィークを操作し、ステージ内のすべてのタイルを制限時間内に青からピンクに塗りかえるというシンプルなものだ。もちろんプレイヤーの行く手を阻む敵キャラも登場するが、このゲームはそういったアクション的な要素より、ステージ中に仕掛けられた巧妙なワナを自分で探し出すというパズル的な要素が楽しいようだ。実際にプレイしてみると感じるが、やはり海外モノは日本で作られたゲームと何かが違う。一見アバウトに見えるゲームデザインも、その奥はなかなか深いものがあるのだ。

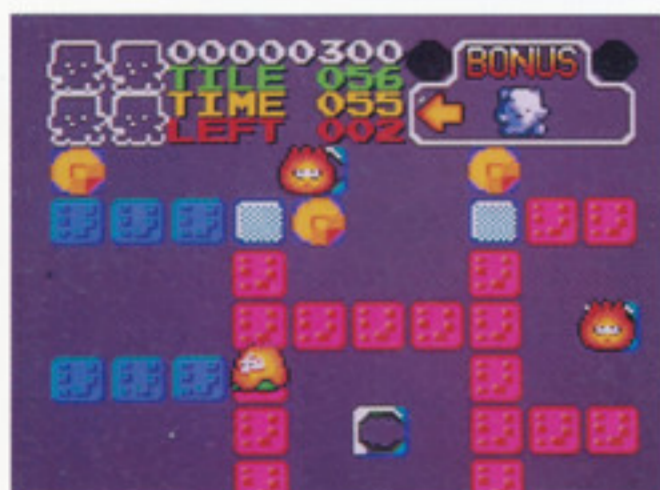
矢印のタイルに乗ると、スクウィークはどんどんその矢印の方向に流されてしまうぞ。落し穴に落ちないようにも注意しよう。

ストーリーだよ

その昔、地球から遠く離れた惑星にスクウィーズと呼ばれる人々が平和に暮らしていました。ところがある日、野蛮なピターク族が青い毒でスクウィーズの住むスクウィーズ・ランドを覆い、スクウィーズ達を追い出してしまったのです。スクウィーズ達は故郷を取り戻すべく、青く汚染されたスクウィーズ・ランドの99の大陸を元のピンクの大地に戻す任務にスクウィークを任命したのですが……。

やっぱりどう考えても、日本のセンスじゃないぞ。

日本のセンスにはないデザインに注目！

① 一見大味な感じだがじつはよく考えられているステージ構成

一見簡単そうだけど、曲がり角に置かれている氷のタイルが巧妙に配置されている。解法は一通りしかないぞ。

ショートカットをうまく使わないと、すべてのタイルを塗ることができないようになっているステージだ。

② 敵キャラのデザインがイカス

このゲームに登場する敵キャラのデザインは、どれもヘン。さすが洋モノは違う。

それぞれ

③ グラフィックもなかなかだよ

インフォグラム社のロゴ画面。ヨーロッパのセンスが光る。

日本では考えそうもない斬新な文字フォントにクラクラだ。

スーパーゴルフ

●シグマ商事/4月発売予定●3,800円/SPT

手軽にゴルフが楽しめる定番ソフト

G.G.初のゴルフゲームは南国のリゾート気分が味わえるのだ

「スーパーゴルフ」は、ハンディマシンで気軽にゴルフを楽しみたい人に作られたスポーツゲームだ。ゴルフをやったことがない人にも、わかりやすいルールになっているぞ。

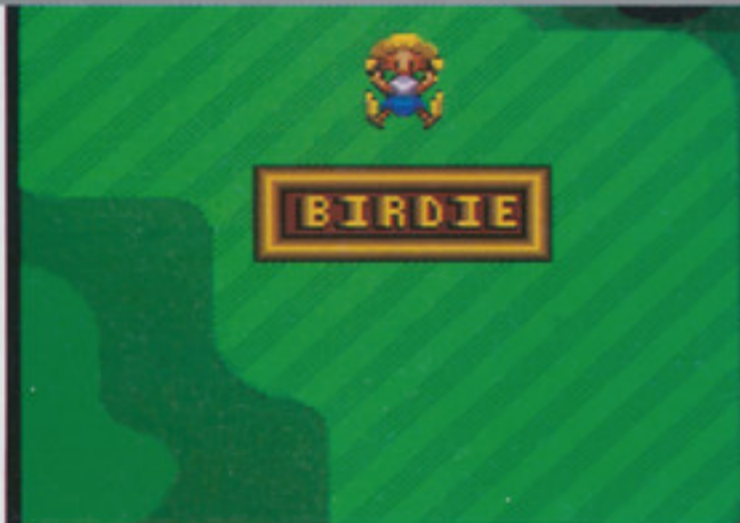
このゲームの特徴は、プレイヤーとキャディを別々に選んでプレイできることだ。プレイヤーは飛ばし屋やパットの名手といったそれぞれ特徴のある4人のゴルファーの中から、好みのキャラクターを選んでプレイすることができるのだ。もちろん、彼らの能力のパラメーターはゲーム開始前のエディットモードである程度修正することができるので、オールマイティーな能力を持ったキャラクターを自分で作ることもできる。

それに、このゲームはプレイヤーよりキャディの持つ能力のほうがプレイに一番影響するという点がおもしろい。漫画のような話だけど、ボールがOBになりそうなときでも必ず木にはね返ってフェアウェイに戻ってしまう力を持つ幸運のキャディがいたりするのだ。そんなバカな、と思ってみても、実際にそういったことが起きるから楽しい。

プレイ方法はストローク、マッチ、トレーニングの3つ。参加人数も4人まで遊べるようになっているので、大勢でスコア争いができるのも、このゲームの魅力だ。ただゲームの難易度としてはちょっと甘めに設定されているので、馴れると誰でもアンダーで回ることができてしまう。実際のゴルフを正確にシミュレートしたというより、初心者にもわかりやすいよう、テンポを大切にしたゴルフゲームだと言えそうだ。

ゲーム中はいつでも自分のスコアを見ることができるぞ。君はアンダープレイヤーになることができるか!

プレイヤーの能力はある程度エディットで変更することができる。好みのタイプのゴルファーを作ろう。

バーディーやホールインワンを出したときだけ、プレイヤーは飛び上がって喜んでくれる。

ホール全体はもちろん、コース全体も見渡すことができる。このマップさえあれば一目瞭然だ。

個性的な4人のプレイヤーを選ぼう

プレイヤーが選べるキャラクターは全部で4人。どれも個性あふれたヤツラなので、気に入ったキャラクターを選んでみよう。

アイアン・ルイス

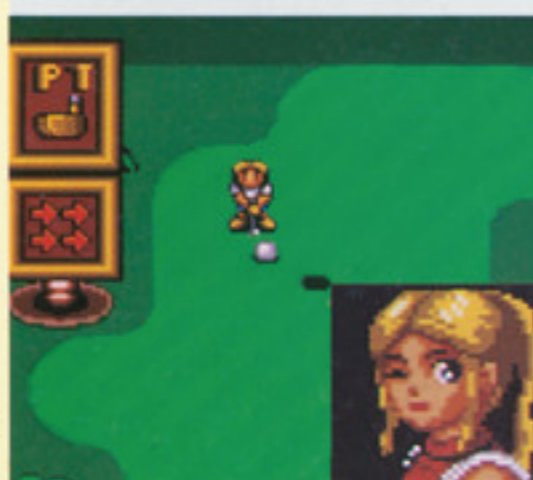
ガンガン飛ばすパワーヒッター。ショットの正確さには不安が残るが、ロングホールではルイスの独壇場だ。

オリンポス・アレキサンダー

精密機械のような正確なショットが得意。“寄せの青木”ならぬ“寄せのアレク”の異名をとる(ウソ)。

伊集院　日和

芝目の読みなら天下一品。パッティングなら彼女にまかせなさい/　ショートホールに強いキャラクターだ。

ベティ・オースチン

パワープレイヤー顔負けのスーパーショットをたたき出す女性プレイヤー。ボールがとにかく飛びます。

さらに

プレイヤーを助けるキャディさんも4人いるのだ

プレイヤーを助ける不思議な力を持つ4人のキャディ。キャラの不得意な部分を補佐してくれるぞ。

ナンシー

NANCY

OBになりそうなボールは必ず木に当り、フェアウェイに乗る、幸運の女神様だ。

ドクター・ロク

DR. ROKU

スーパーショットを呼び込む強運の男。彼と組めば誰でも飛ばし屋になれるのだ。

リンダ

RINDA

パッティングをのぞくショットのベストな方向を教えてくれる。風の読みも確か。

ミヤビ

MIYABI

パッティングのとき、芝目を読んでベストの方向を教えてくれる。手堅い選択だ。

ウッディポップ
●セガ／3月1日発売／2,900円／ACT

セガのセンスが光るブロックくずしだ

マークⅢの隠れた名作がまた遊べるなんて感激！

ユーザー待望の「ウッディポップ」がついにG.G.で登場だ。このゲームは2年ほど前、リメイク版のブロックくずしがブームになったときにセガがマークⅢ版で発表した作品だ。当時セガはこのゲームにかなり力を入れていたらしく、それは専用のパドルコントローラーを付属させたことからもわかる。ステージをルート別に分けて何度でも楽しめるようになっていたり、グラフィックも今までの硬質的な感じから木目調の暖かいグラフィックにイメージを一新してみたり、敵キャラも愛らしくかわいいデザインになっていたり……とまあ、「ウッディポップ」はセガならではのカラーが爆発した名作なのだ。

G.G.版の出来も、誰にでも安心して勧められる一本になっている。ただひとつ残念なのは、マークⅢ版にあったパドルがついていない点。でも、これはしょうがないかもね。

ウッディな感じ

中央の積み木にボールをぶつければ、ブリキの兵隊さんが出現。

積み木の中には、パワーアップアイテムを落とすものがあるぞ。

ルートを変えて何度でも楽しめるのだ

この「ウッディポップ」のいいところは、最終ステージにたどり着くまでにさまざまなルートを選んでプレイできる点だ。ステージのブロックを全部くずすと最大3つのドアが開くので、プレイヤーはその中から行きたいと思ったステージを選んで進むことができるわけなのだ。

まだまだあるぞ　パワーアップアイテム

ファイヤー	ウェイト	ジェミニ	黄ピン	ショット	ダイアモンド
当たった積み木の周囲を燃やす強力な武器だ。	ガムボールのスピードをある程度遅くさせる。	ガムボールが2個に分裂。こいつは超強力だ！	ウッディが養分をもらって、横に長く伸びる。	これを取るとウッディが弾を撃てるようになる。	ボールが貫通弾になり、軌道上の積み木は全滅。

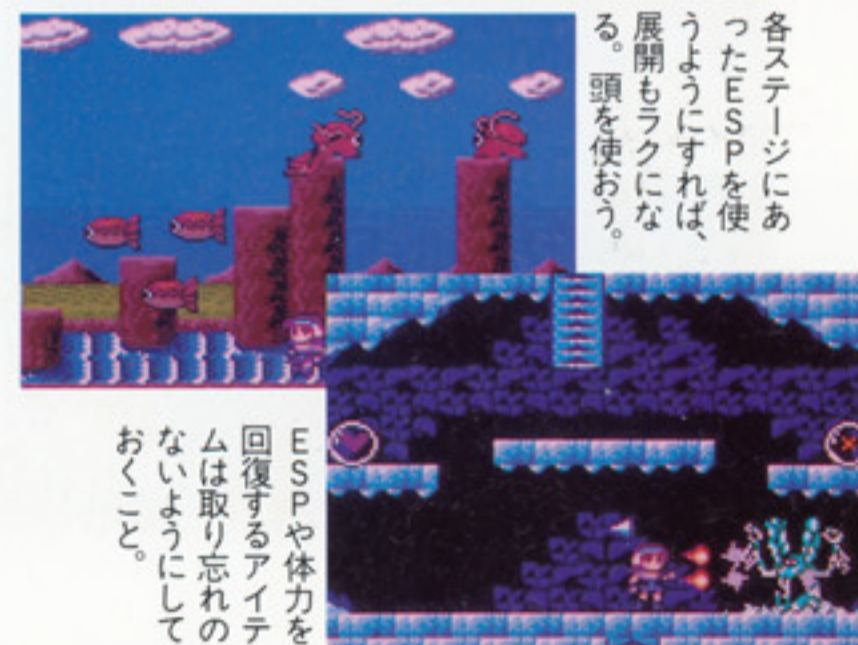
サイキックワールド
●セガ／2月22日発売／3,500円／ACT

数々のESPを使いこなしセシルを助け出せ

全6面にわたるハードなSFアクションゲーム

「ワンダーボーイ」に次ぐG.G.の横スクロールアクションゲームとして発売されるのが、この「サイキックワールド」だ。宇宙人にさらわれた姉のセシルを救出するため、超能力増幅機を取り付けたルシアはサイキックを使って全6ステージを冒険していく……というのがこのゲームのストーリー。各エリアは変化に富んでいて、プレイヤーを飽きさせない工夫がされている。また、かならずボスと中ボスの対決が用意されているのでゲーム展開もメリハリがある。難易度が高いので、アクションゲームの得意な人にお勧めしたい。

オープニングデモつき！

「サイキックワールド」はG.G.のアクションゲームにはめずらしく、オープニングデモが入っている。説明書なんて読まなくても、これさえ見ておけばストーリーは一発でわかるような親切設計になっているわけなのだ。

各ステージにあったESPを使うようにすれば、展開もラクになる。頭を使おう。

ESPや体力を回復するアイテムは取り忘れのないようにしておくこと。

琉球

●フェイス／4月発売予定／価格未定／PUZ

ポーカーを知っていればハマります

パソコン、アーケードに移植されたパズルゲーム

パソコンで生まれアーケード、ホビーマシンへと幅広く移植されてきたパズルゲームの「琉球」が、ついにG.G.でも遊べるようになったぞ。このゲームはタテヨコ各5マスに作られた計25マスのスペースにポーカーの役を作り、その役の大きさによって各ラウンドごとに設けられた規定点数をクリアーしていくというゲームだ。まあ、"スクエアポーカー"のようなものだと思ってもらったほうがいいかもしれないな。琉球カード（ジョーカーのような万能カード）をうまく使えば、ロイヤルストレートフラッシュよりも高い役を作ることができるのがおもしろい。頭をフル回転させて、全面クリアを目指そう。

沖縄民謡的なBGMが独特の雰囲気をかもしだす。

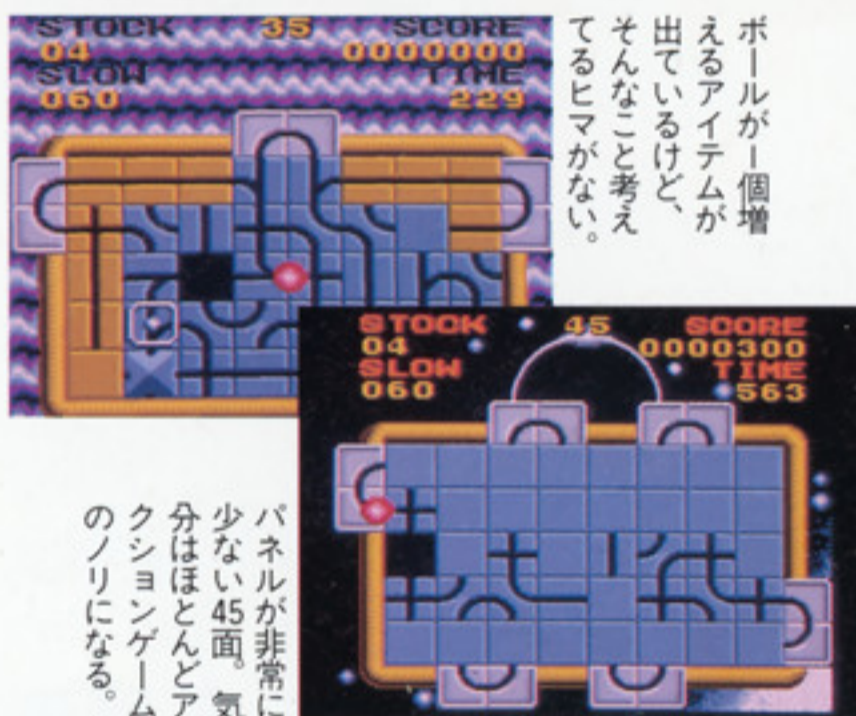
女の子のグラフィックもある。

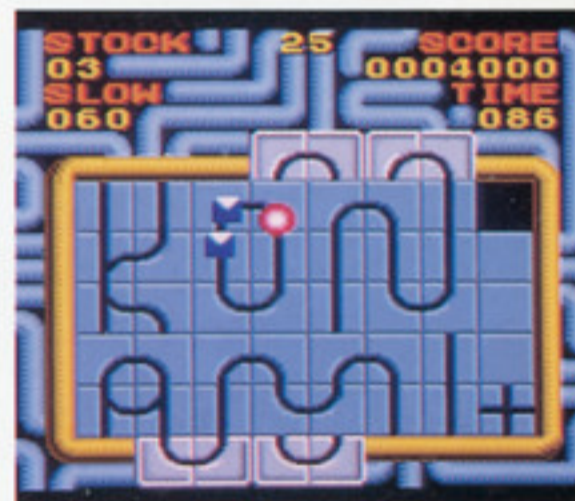
JUNCTION

●マイクロネット／3月上旬発売予定／3,000円／PUZ

パネルを動かして大騒ぎ

コナミの「キューブリック」のアレンジ作品だ

マイクロネットの新作「JUNCTION」は、コナミのアーケードゲーム「キューブリック」を家庭用にアレンジした作品だ。メガドラ版でも発売されているから、知っている人も多いんじゃないかな。この「JUNCTION」は、ボールがブロックを飛び越してしまうピラミッドブロックという新しいブロックが付け加えられているため原作に比べると多少難易度が高めになっている。パズルゲーマーを自認する人に、挑戦させたいゲームだ。

ボールが一個増えるアイテムが出ているけど、そんなこと考えてるヒマがない。

パネルが非常に少ない45面。気分はほとんどアクションゲームのノリになる。

ブロックの配置をよく見れば、ホラ、何か文字のようなものが見えてきたでしょう。ステージを眺めるだけでも面白い。

紫禁城

●サン電子／3月発売予定／3,800円／PUZ

倉庫番のようだけどひとあじ違う面白さ

同じ牌を合わせて消してゴールへの道をつくりだせ

「紫禁城」は、同じ模様の牌を接触させて消滅させ、道を切り開いて扉にゴールするのが目的というパズルゲームだ。このゲームは、各面に置かれている"邪魔牌"と呼ばれる牌がゲームの鍵を握っている。この邪魔牌は動かせないうえにほかの牌が接触するとその牌まで邪魔牌に変えてしまう特性を持っているので、何も考えずに牌を動かしていると進路がふさがれてしまうのだ。新鮮な印象は受けないが、良質なパズルゲームだと言える。

5ラウンドごとにパスワードが表示される。最初の5ラウンドは、結構簡単。

ヘルプコマンドで一手前の状態に戻すことができるようになっているのが親切。

この牌を消せば、あとはもう出口に行くだけだ。ステージの難易度もしっかりと練り込まれてあるので、パズルゲーマーも納得のデキなのだ。

ゲームギアソフト発売スケジュール

発売月日	ゲームタイトル	メーカー名	ジャンル
2月8日	キネクティックコネクション	セガ	PUZ
2月22日	サイキックワールド	セガ	ACT
2月23日	ポップブレイカー	マイクロキャビン	SHT
3月1日	ウッディーポップ	セガ	ACT
3月8日	チェイスH.Q.	タイトー	RAC
3月15日	ヘッドバスター	メサイヤ(NCS)	SLG
3月上旬	JUNCTION	マイクロネット	PUZ
	デビリッシュ	GENKI	PUZ
3月予定	紫禁城	サン電子	PUZ
4月予定	スーパーゴルフ	シグマ商事	SPT
	The G・G忍	セガ	ACT
	ファンタジーゾーンG	サンリツ電気	SHT
	琉球	フェイス	PUZ
	ミレニアム(仮)	セガ	RPG
5月予定	バットアンドバター	セガ	SPT
春予定	スクウィーク	ビクター音産	ACT
未定	対戦カンフー	セガ	ACT
	テニス(仮称)	セガ	SPT
	スペースハリアー3	セガ	SHT
	アレックスキッド	セガ	ACT
	エイリアンストーム	セガ	ACT
	テニス	セガ	SPT
	ゴールデンアックス	セガ	ACT
	RPG(仮称)	セガ	RPG
	ベルリンの壁(仮称)	KANEKO	ACT
	大戦略	システムソフト	SLG
	ファンタジーボール	ゲームアーツ	ACT
	OUT RUN	セガ	RAC

話題のビデゲーをチェック!!

ザ・VG(ビデオゲーム)倶楽部

セガ/A.B.Cop
SNK/RAGUY
カプコン/
クイズ殿様の野望
ジャレコ/E.D.F

今回はセガのエアバイクゲームを始めとして、異色シミュレーションクイズなど話題満載だ

A.B.Cop
AIR BIKE

逃走中の犯人をエアバイクを操作して、体当たりで捕まえろ!! スリリングなこのゲームにもう興奮だ

セガ

逃走中の犯人たちを逮捕しろ!!

物語の設定は近未来。犯罪から市民を守るのがエアバイクコップの役目。銀行を襲撃した謎の強盗団を追跡して逮捕したり、バイオモンスターを捕まえたりとバイクゲームのスピード感と、息の詰まるスリリングなゲーム展開が楽しめるぞ。

▲さぁ、凶悪犯逮捕に出動しよう!!

時間内にラウンド中の犯人たちすべてを逮捕

攻撃方法はバイクでの体当たりのみ。時間内にラウンド内に登場する犯人を追跡、最後に待ち構えるボスを逮捕するとラウンドクリア。バイクきょう体にまたがり実車さながらのゲーム展開が楽しめる。アクセルを細かくふかすと、ターボでスピードアップ。ジャンプボタンを使うと、バイクをハイジャンプさせることができる。

▲細かくアクセルをふかしてターボ、スピードアップだ!!

▲ジャンプユニットの数だけボタンでジャンプ可能。

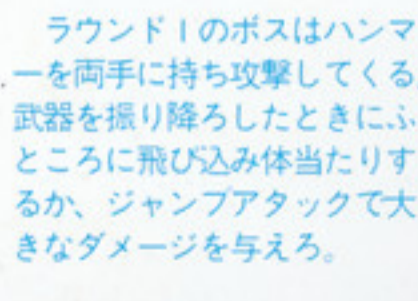
▲ラウンド中にはジャンプユニットが出現。

▲遠くにいる犯人は、画面上に矢印で表示される。

ラウンド1は市街での戦い

ラウンド1は銀行を襲撃した凶悪犯の逮捕。市民と犯人を見極めて、逃走する犯人を体当たりで捕まえろ。最後のボスはハンマー攻撃に注意すればさほど手ごわい敵ではない。

▲市街の美しい景色に見とれているヒマはない。

▲美しいトンネルの中でも犯人との戦いが繰り広げられる。

ラウンド1のボスはハンマーを両手に持ち攻撃してくる。武器を振り降ろしたときにふところに飛び込み体当たりするか、ジャンプアタックで大きなダメージを与えろ。

ラウンド2の敵はバイオモンスター

ラウンド2は制限時間が短い。ザコを捕まえる時間をいかに速くするかがポイント。美しい滝や川の流れに見とれている暇はない。ジャンプユニットも出現するが、まずは犯人逮捕が先決。ボスのバイオモンスターは体力があり、遠くにいると、飛び道具で攻撃してくる。タイミングよくジャンプユニットを使って、体の上部に体当たりして大きなダメージを与えるのがコツ。このラウンドがクリアできないようでは先のラウンドがつらいぞ。

▲川の中での追跡。後ろからも敵が出現。

▲ボスは遠くにいると、攻撃をうけるだけだ。

ラウンド3は麻薬密売の忍者軍団

このゲーム、ラウンド6で構成されているが、ラウンド3からが大きな壁。このラウンドは制限時間が短いので、ターボをフル回転しなくてはつらい。またザコの犯人を追い越してしまうのがこのラウンドの特徴。たくみにザコを逮捕しなくてはならない。ボスは体力があり、しかもガイコツを発射してくるので注意して攻撃しよう。

▲日本風の風景が、このラウンドの特徴。

▲ボスの発射するガイコツを左右にかわして懐へ飛び込め。

▲刀を振りかざして攻撃してくる忍者軍団のボス。

クイズ殿様の野望

戦国シミュレーションの面白さをそのままクイズゲームにして、誰でもが楽しめる内容にしたのがこれ。

カ プ コ ン

クイズ 殿様の野望
コインを入れて下さい!!
©CAPCOM

8人の大名から1人を選び天下統一を目指せ!!

戦国時代を舞台に、プレイヤーが受け持つ大名を8人の中から選択、クイズを使って全国統一をするゲーム。ターン制やランダムイベントといった内容はシミュレーションゲームそのままなので、クイズの面白さでシミュレーションゲームを楽しめてしまう異色のゲーム内容。誰でもシミュレーションゲームの醍醐味が味わえてしまうところがミソ。

▶戦国時代の有名な大名8人の中からプレイヤーを選択。大名の城数、強さがクイズの解答ノルマ数となっている。

天下統一を目指す8大名

大名	紹介
織田信長	時代のすべてを超えた英雄。
徳川家康	我慢強さで有名。三河武士団の若き総帥。
武田信玄	史上最強の騎馬軍団で天下に挑む風林火山で有名。
三好長慶	将軍の座に最も近かった戦国大名。
北条氏康	関東の強豪。武田・上杉と猛烈な争いを繰り広げる。
長宗我部元親	わずか一代で四国を平定。天下を狙う若き英雄。
毛利元就	中国地方の覇者。戦国随一の知略の将。
上杉謙信	越後の虎。鬼神の如き勇気と軍略を兼ね備える。

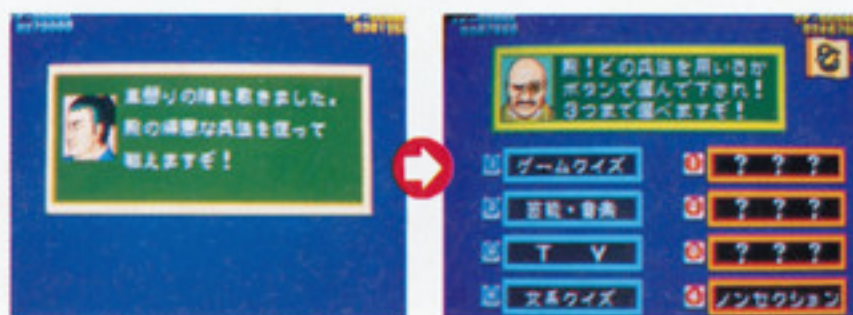
強い大名はクイズのノルマが多い

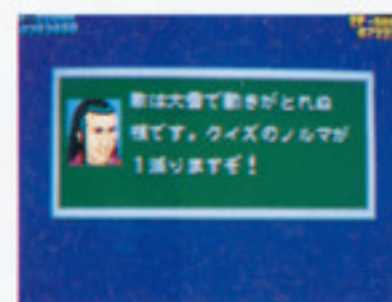
戦国シミュレーションは武将の強さ、城数といったパラメータがゲームの面白さを左右する。この部分をクイズの出題解答数というノルマで表現しているのだ。大名の城数プラス強さが対戦する相手大名の領地をとるためのクイズノルマのクリア数となる。ただし全問正解しなくても、ちゃんとおてつき数があるので安心。

◀取りたい領地を選び、そこの大名とクイズで戦う。

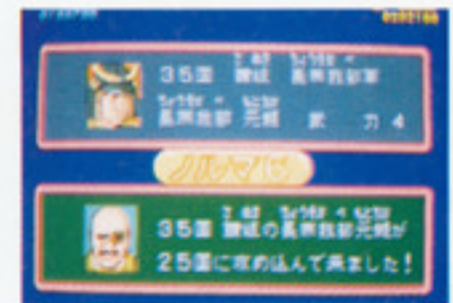
◀ときには空白地帯があり、楽に領土を広げられることも。

イベントもたくさんある

シミュレーションの醍醐味は何といっても不意なランダムイベントなどだ。このゲームもその点は抜かりがない。大雪、豊作といった天候イベントの他に大名の病死、軍師の採用によるクイズジャンル選択など豊富なイベントがゲーム内容を面白いものにしている。もちろんこれらのイベントは春夏秋冬のターン内に発生する。天下統一のポイントは何といっても領地の取り方だ。

▲ランダムイベントで登場した軍師を雇うと、兵法が使え、ジャンルセレクトができる。これはおすすめだ!!

敵から取った領地を攻め取られないように、なるべく隣接した領地を少なくするような取り方が好ましい。また、軍師の策略などで病死したりして空白地帯となった領土に攻めいるのもうまい方法だ。なぜなら空白地帯はクイズノルマ数が1だからだ。天候イベントもうまく使おう。大雪の場合は相手のノルマ数が1つ減るからだ。このように領土を広げ、強国を倒し全国統一をクイズで狙える、おすすめの異色シミュレーションクイズゲームがこれだ。みんなでワイワイ盛り上がることもうけあいだ。

▲大雪発生で、ノルマ数が1つ減った。ラッキー!!

▲軍師がいるおかげで、忍者を送り、大名を暗殺も……。

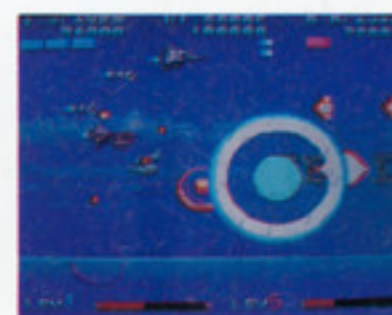
▲大名の病死イベントだ。後継者がいないと空白地帯だ。

▲時にはプレイヤーの領地に他国から攻め込まれることも。

E.D.F

EARTH DEFENCE FORCE

AMショーで出展されていた、E.D.Fがさらにパワーアップして登場だ

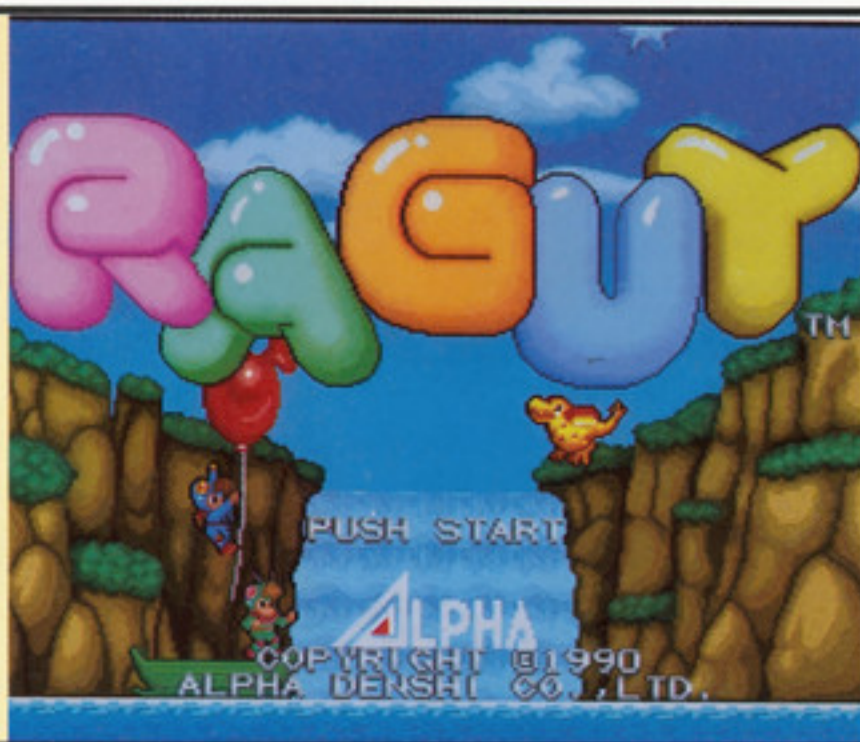
ジ ャ レ コ

未来を舞台としたヨコスクロールSFシューティングがこれ。メガシステムシリーズのソフトで、経験値を上げて自機をレベルアップ、画面上の敵をガンガンやっつける、シューティングファンには見逃せないゲームだ。AMショーに出展していた時よりも、オプションでの攻撃や画面が派手になり、プレイヤーをゲームに引きずり込む作りになった。思う存分シューティングを満喫しよう。

▲レーザーオプションもこんなに派手だ。

▲1P機のオプション"シャドー"を装備した写真。

ラギ RAGUY

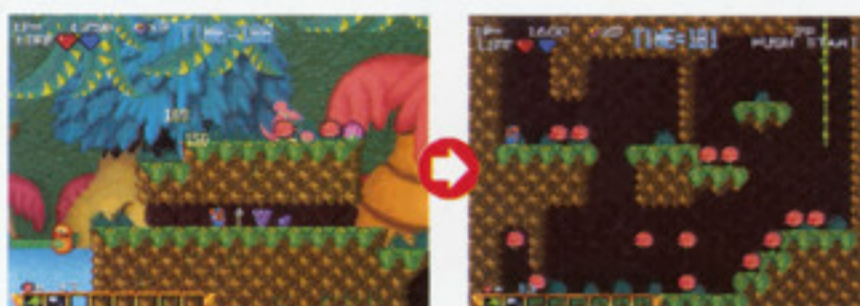
前評判の高かった「ラギ」をマップを中心に大紹介したのが、このページだ!!

アルファ電子／SNK

ただのアクションゲームではない

前にも紹介した「ラギ」だが、今回はラウンド1とラウンド2の途中まで、マップをふくめて紹介だ。このゲーム、主人公“ブルー”が“ダルマー一族”によって汚染された惑星ラギに平和を取り戻すために戦うアクションゲームだ。美しい画面と豊富なイベント、見事なサウンドはNEO・GEO名作「マジシャンロード」を遥かにしのぐデキとなっている。2ラウンド以降は2つに分岐、プレイヤーの選択で好きなラウンドに進むことができるというゲームの自由度や、各ステージの隠し部屋、ショップ、イベントと豊富な内容がプレイヤーをいやおうなしにゲームに引きずり込む、すばらしい作りになっている。まず、イベントにふれてからマップ紹介だ。

▲主人公を小さくすると高くジャンプでき、せまい場所に入ることができる。ただし葉っぱでの攻撃はできない。

それぞれのステージにイベントがこんなにいっぱい

このゲーム、イベントの豊富さがウリでもある。それら魅力あるイベントを少し紹介していこう。

▲せまいどうくつにあるカギを取って、ほら穴の中に入ると隠し部屋が出現。ここには、ショップでアイテムを買うのに必要なフラワーがいっぱい隠されているのだ。

▲三ツ葉を取ると、特定の場所にショップが出現。各ステージで異なったアイテムを売っている。アイテムによっては先のステージが楽になる。

▲ショップ以外にステージ中に登場する家の中に入ると、ゲーム進行に大切な情報を教えてくれたり、特別なアイテムを売っていたりする。

▲ラウンド2からは世界が2つに分岐、プレイヤーの選択により、好きなルートを進むことができる。ゲームの自由度が高いシステムでうれしい。

▲ステージ最後に登場するイベント。王冠にルーレットが点滅するとフラワーが…。

▲ラウンド最後のボスを倒すと、おみくじが引けて、それによりアイテムがもらえる。

ROUND 1 密林地帯ジャモ—1

美しい密林の中にはさまざまなワナやイベントが隠されている。このステージのポイントは、隠し部屋、ショップ、そして左右に揺れ動くカチンコだ。各ステージの中では簡単なステージなので、ダメージを受けているようでは先のステージがつらくなるぞ。ショップでアイテムを買うためには敵の攻撃に注意しながらフラワーを取っておかなくてはならない。また、白いフラワーを取らないとショップが出現しない。また、隠し部屋はカギを取って入ることができるのだ。ステージ最後にはルーレットがあり、見事王冠にランプが点灯するとフラワーが手に入る。

スタート

家に入ると舟を売ってくれる

ステージ前半に登場する家に入ると、舟を売っている。広い川を渡る泥の舟と木の舟があるが、別に舟がなくても渡ることができるので、買わずにフラワーを貯め、ショップでアイテムを買おう。ただし敵にやられてはせっかく貯めたフラワーがパーになるので注意。このステージの敵はさほど強くない。葉っぱを使って確実にしとめて進むようにしよう。

ちいさくなってカギを取り隠し部屋へ

ステージ中央に小さな洞窟がある。この洞窟の中に得点アップのフルーツとカギがある。このカギを取ることで先にあるほら穴へと入ることができる。中では、なんと隠し部屋が出現。ここにショップでアイテムを買うために必要なフラワーが隠されているというワケ。この部屋へは絶対入るべし。アイテムを買えば、とてもゲーム進行が楽になるからだ。

ショップの中でお姉さんを買える?

このゲーム、いろんなところに遊び心が満載されている。ショップの中もそうだ。アイコンを買いたいアイテムのところへ持っていき決定すれば買えるのだが、アイコンをお姉さんのところへ持っていってみよう。何が起きるかはお楽しみ。

カチンコは小さくなってよけよう

ステージ後半の難所がここだ。カチンコが左右に揺れ、ブルーの行く手を阻む。うっかり大きな体でジャンプすると、カチンコに触れてダメージを受けてしまう。立ち止まってウロウロしていると、敵に攻撃を受けてしまうし、カチンコの両側は小さな川だ。葉っぱで敵を叩き、すかさず小さくなって中央の小さな島を利用してポンポンとジャンプして渡ろう。カチンコが左右に開いたときにジャンプするのがコツだ。ここさえ越えることができれば、ゴールは目の前だ。

ROUND 1
密林地帯ジャモー2

このマップ、ステージ1より短いが敵の攻撃が厳しく、しかも凍った坂があり、うっかりと登るとツルツルとすべってしまう。前のステージのショップで凍った坂でも滑らない靴を買っておくと便利なのだ。地上の敵よりも上空から飛来してくる敵に注意しよう。ステージが始まるとすぐに白いフラワーがあるがうっかり取りにいくと、ヨコに長く伸びるワナに触れダメージを受ける。凍った坂まではジャンプしながら攻撃してくる敵をうまく葉っぱで叩き、空中を飛ぶロボットを乗せて飛来する敵は気絶した敵を持ち上げて倒そう。またアイテムが隠されているつぼみもステージが短いだけに少ないのもこのステージの特徴。坂の途中に体力を回復する壺がつぼみに隠されているので、ダメージを受けた人はぜひ取っておくべし。このステージ最後の釣り糸にぶら下がると洞窟の扉が開き、ボスキャラの部屋へと入ることができる。ボスキャラはザコと違って手ごわい相手だ。

白いフラワーを取るのは難しい

ステージが始まりすぐ、頭上の木に白いフラワーがある。ジャンプをして白いフラワーを取りにいくのはいいが、うっかり取ろうとするとヨコに伸びるしかけに触れダメージを受ける。伸びきったしかけの上にジャンプで乗り、白いフラワーを取るといい。最初で大きなダメージを受けていると、先のステージがつらくなるぞ。

ツルツル滑る凍った坂

ステージ後半の凍った坂は、飛来する敵もやっかいだが、ただ進むだけでは滑ってしまう。ジャンプで登ろう。

スタート

敵の攻撃もはげしい

ステージ最後のボスと戦うためにもダメージは避けたい。飛来するザコは手ごわいだけに、うまくかわして深追いせずに、先へと進め。

ボスとの対決!!

ボスはチビボスを吐いて攻撃してくる。うまくかわし、葉っぱでチビボスを叩き、チビボスを投げつけて倒せ。クリアするといいことがある。

ROUND 2
沼大国シャバーン1

ラウンド1をクリアしてシャバーンを選択してみた。とっても奇麗な背景だが、ステージは難しくなる。沼が多く、吹き上がる水の上に浮遊する島や、メリーゴーランドなどしかけがたくさん。マップが長いだけに、ひとつひとつしっかりとクリアしていかないことには先に進むことは難しい。敵にも要注意だ。

スタート

いきなり上下に動く島が出現

ステージ最初の坂を登り切ると沼から水が吹き出し、その上に島が上下に動きながら浮遊している。3つの島はタイミングをはかってジャンプして対岸へ渡ろう。

家の中の人の情報はしっかりチェック

浮遊する島を渡り、坂を降りると家がある。この家の中に入ると、ある情報を教えてくれる。次ステージの大切な情報なのでしっかりとチェックしておこう。

Ⓐへ

Ⓐ

2つのメリーゴーランドは難しい

このステージの難所のひとつがこれ。大きなメリーゴーランドが回転。うまくジャンプして2つ目に乗るのが難しい。小さくなって、確実に乗り越えよう。

大きな木の根から敵が出現

メリーゴーランドを越え、沼の手前に大きな木の根がある。近づくとたくさんの敵が出現。パワーアップアイテムがない場合は手ごわいぞ。謎がありそうな場所だ。

噴水から出てくる岩は、うまくジャンプ!!

木の根を越え小さな沼を越えると、大きな噴水が島を吹き出す。この島を足がかりにジャンプで渡らないと、先へは進めない。落ち着いてジャンプして進もう。

ROUND 2
沼大国シャバーン2

このステージはほとんどが水中面。途中から地上と水中とに分岐するが、どちらからでもゴールへいける。水中では水グモが巣を広げ、海ヘビが長い体を伸ばしてくる。しかもイソギンチャクなどのザコキャラもたくさん登場する。ショップで足ヒレを買っているとクリアするのが楽なステージだ。

ショップ前の海ヘビに注意

ステージ前半で白いフラワーを取ると、ショップが出現。ただし今までのショップのようにはいかない。そこまでいくには水グモの巣があり、ショップの前に長い体を伸ばしている海ヘビが待ち構えている。足ヒレを買いダメージを回復するためには大きな犠牲を払うことになってしまうかもしれない。

このラウンドのボス紹介

マップはラウンド途中だけど、このラウンドのボスを紹介。このボスは空中に浮遊、ダルマのザコと炎を吐いて攻撃してくるやっかいなヤツだ。タイミングよくジャンプして葉っぱで叩くか、ダルマを投げつけて倒せ。

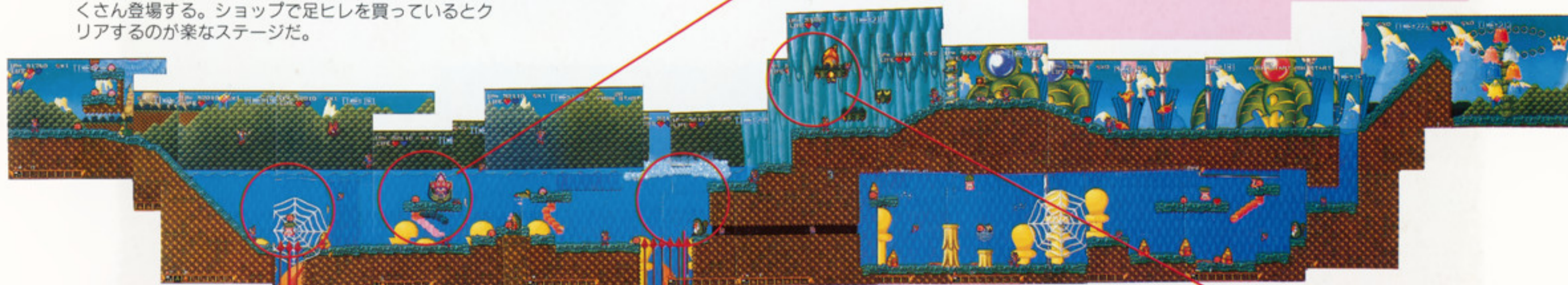
水グモと槍に注意

水中だけに、ブルーの動きがままならない。それだけに、いきなり広がる水グモの巣には要注意。広がった巣の大きさを確認、間合いを計って2つの巣を通り抜けよう。うっかりしていると、水底の槍でダメージを受ける。

上と下、どちらのルートを選ぶか

難易度としては上のルートのほうが楽。しかし、下のルートには隠し部屋があるかも？　どちらを選ぶかはプレイヤーしだいだ。ここまできて大きなダメージを受けては意味がない。自信のある人は水中を進め。

クイズ好きな老人の名は

マップ後半の地上に家がある。この家の中の老人はクイズ好き。老人の名前を聞かれるが、前のステージで情報をチェックしていれば、楽にこのイベントをクリアすることができるだろう。

ご好評に付き海外用ソフトを再度プレゼント！

BEメガ読者プレゼント

応募方法

今月のアンケートハガキにすべて答えて、切手を貼って送ってね。締切は3月8日（当日消印有効）。なお、当選者の発表は5月号の『ビーフルランド』で。

※製品の都合上、発送に日数がかかることがあります。また、ゲームソフトに関しては発売予定ですので製品化されないこともあります。ご了承ください。
※誌上で発表後1カ月以上経っても製品が届かない場合は、お手数ですが当編集部宛にご連絡ください。（TEL 03-5488-1317）
※宛先不明などにより、製品が返送されるケースがかなりあります。住所はわかりやすい文字で書いてください。

1 ディックトレーシー
●発売元：セガ●定価：6,000円
5名

2 レッスルボール
●発売元：ナムコ●定価：5,800円
5名

3 ジョーモンタナ フットボール
●発売元：セガ●定価：6,000円
5名

4 バトルゴルファー唯
●発売元：セガ●定価：6,000円
5名

5 究極タイガー
●発売元：トレコ●定価：7,500円
5名

6 ギャラクシーフォース
高難度易シューティング。
●発売元：セガ
3名

7 バトルアウトラン
バトルカーチェイスゲームだ。
●発売元：セガ
3名

8 ブラックベルト
北斗の拳の海外版だ。
●発売元：セガ
2名

9 F-16ファイティングファルコン
リアルなシミュレーターゲーム。
●発売元：セガ
2名

10 ロードオブソード
●発売元：セガ●定価：5,000円
2名

プレゼントの海外用ソフトには、日本の機械で使用できる変換アダプターをお付けしています。

11 NEO-GEOポスターセット
3枚セットでプレゼント。
●提供：SNK●：非売品
5名

12 ビデオ「美少女ソフトカタログVOL.2」
女の子いっぱいのカタログビデオだ。
●発売元：ポリスター●定価：3,800円
1名

13 蓬莱カードゲーム
はちゃめちゃ体育祭ゲームだ。
●発売元：遊演体
●定価：2,000円
1名

14 カプコン「殿様の野望」ポスター
ニュービデゲーのポスターだ。
●提供：カプコン●非売品
10名

INFORMATION

STAFF

編集長
川口洋司
副編集長
近藤　裕
編集スタッフ
阿部　潤
西村　亨
葛見由美子

セザール松本
大内めぐみ
錦織　正
羽山大輔
(スタジオハード)
朝日幸嗣
小林義人
(ケイ・ライターズクラブ)
田中成美
田中裕也
(メディアミックス)
木本久美子
(木本事務所)
永富盛夫
金万義博
(ストロベリーファーム)
編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
南雲靖士
秋山未来
編集協力
井上　滋
折原光治
岡田真弓
小林　仁
戸塚義一
森崎雄司
西村真裕美
セザール松本
吉野家牛兵衛
三ツ浦孝志
大内みどり
(スタジオハード)
レイアウト
アート・サプライ
石原賢二
ギャングランド
沢田昭彦
田辺智代
土井野修清
渡部玉美
蝦名文伸
星　淳二
(スタジオハード)
黒川浩二
(メディアミックス)
木村謙一
(ストロベリーファーム)
フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
坂本　武
大屋哲男
イラスト
大谷かおり
川島星河
中元正敏
森コギト
山内　真
山本光彦
校正
アレフ
印刷
大日本印刷株式会社

質問テレフォン

質問テレフォンは、本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒント等は、お答えしません。

03・5488・1317 月曜日〜金曜日の午後4時から6時

本誌では、メガドライブのゲームその他一般記事関連の原稿書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。

【資格】　18歳以上で東京近郊在住の人。ある程度文章力のある人(ライター希望の人のみ)、ゲーム以外にも趣味のある人。
【応募要項】　ゲームやハードに関する感想や批評（テーマは自由）を400字以内（書式自由）にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合はご連絡します。1ヶ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

最近よく思うことがある。それは、メガドライブを含め、コンピュータゲームマシンのユーザーたちが、少々ゲームに飽きてきているのではないか、ということだ。たしかにゲームソフトの販売数は、この2、3年で毎年20%ほどの成長をみせている。だが、それではたしてユーザーの層が広がっているのかどうか。いまどきの高校生で月2本ぐらいソフトを買っている人は、決して珍しくはない。ちなみに本誌の読者で、30本以上メガドライブのソフトをもっている人は4%いる。だからソフトの販売数の伸び＝ユーザーの増大にはならないと思う。この点ユーザーのみなさんは、どう考えているだろうか。はたしてゲームに燃えているかどうか。ぜひ意見を聞かせてもらいたい。

4月号は 3月8日 発売です。

アンケートハガキの書き方

別紙アンケートハガキに該当する番号を書いてください。

①性別　①男性　②女性
②年齢
①10歳未満　②10〜13歳　③14〜16歳　④17〜19歳　⑤20〜24歳　⑥25〜29歳　⑦30〜35歳　⑧36〜39歳　⑨40歳以上
③学校・職業
①小学生　②中学生　③高校生　④大学・大学院生　⑤短大・専門学校生　⑥予備校生　⑦事務職　⑧営業・販売職　⑨専門・技術職　⑩管理職　⑪技能・労務職　⑫自営業　⑬自由業　⑭アルバイト　⑮無職　⑯主婦　⑰その他
④「スタークルーザー」は買いましたか
①はい　②いいえ　③どちらでもない
※①と答えた人は次のなかから選んでください。
①購入する　②価格次第で購入する
⑤「エアロブラスターズ」は買いましたか？
①はい　②いいえ
※①と答えた人は次のなかから選んでください。
①買ってよかった　②どちらともいえない　③買わなければよかった
⑥「ジノーグ」は買いましたか？
※①と答えた人は次のなかから選んでください。
①買ってよかった　②どちらともいえない　③買わなければよかった
⑦「ヴォルフィード」は買いましたか？
※①と答えた人は次のなかから選んでください。
①買ってよかった　②どちらともいえない　③買わなければよかった
⑧セガのパソコンで使ってみたいソフト名（例「一太郎」「ロータス1-2-3」「ポピュラス」「シムシティ」など）をいくつでもあげてください。
⑨3月以降発売予定のメガドライブのソフトで買ってみたいものは？
⑩移植してほしいゲーム（全般／タイトル名）は？
⑪あなたがベストorワーストゲームだと思うメガドライブのソフトは？

BEEP!▶メガドライブ◀
1991 MARCH 3月号
1991年3月1日発行（毎月1回1日発行）第7巻3号通巻75号
発行人・孫正義 編集人・橋本五郎
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル 電話 営業03-5488-1360 編集03-5488-1316
定価480円（本体466円）

Printed in Japan T4911765903481 雑誌17659-3